42 БРОЙ 4, АПРИЛ 2004, цена 5 лв.

PC CLUB

www.pcclub-bg.com

ДЕМО ИГРИ - ЦЕЛИ ИГРИ - ПРОГРАМИ - MODs - ВИДЕО - БОНУСИ

4,7 GB DVD

ДЕМО

PAINKILLER

съвместимо с формати DVD-ROM, DVD Video, PlayStation 2 и Xbox

тестове

NEIGHBOURS FROM HELL 2

- BAD BOYS II
- JOAN OF ARC
- AGAINST ROME
- JACK THE RIPPER

ЕКСКЛУЗИВЕН ТЕСТ

FAR CRY

Където Раят свършва и почва Адът...

ТЕСТ

CONAN

Голям и могъщ герой в малка, забавна игра, направена от все сърце...

КИНО

ГОТИКА

В АВАНС

Идва ли най-реалистичната автомобилна симулация?

TOCA RACE DRIVER 2

в броя още

- Fight Box
- Fair Strike
- Railroad Pioneer
- Universal Combat
- Europa 1400 Gold

SONIC ADVENTURE DX

Всичко за приключенията на свръхзвуковия таралеж за PC!

ISSN 1311982-6
9 771311 982002 >

става страшно...

Най-бързите europe.battle.net сървъри за WarCraft III, Diablo II и StarCraft в София!

CLUB
ЮЖЕН КРЪСТ

Ул. "Райко Алексиев" 13 (зад кино "Изток") тел.: 713 761
www.clubsoutherncross.com

Far Cry

Където свършва раят и започва адът

стр. 16

Conan

Не е много, но от сърце

стр. 28

Against Rome

Поредната стратегия, която ще бъде забравена?

стр. 14

News Club

- PC Club Express 4
- Картаген 6
- The Bard's Tale 8
- TOCA Race Driver 2: Ultimate Racing Simulator 10

Game Club

- ■ **Hotspot**
  - Far Cry 16
- ■ **Тестове**
  - Against Rome 14
  - Neighbours from Hell 2: On Vacation 18
  - Bad Boys II 20
  - Europa 1400 - The Guild: Gold Edition 22
  - Wars & Warriors: Joan of Arc 26
  - Conan 28
  - Universal Combat 30
  - Railroad Pioneer 32
  - Jack the Ripper 34
  - Fair Strike 38
  - Storm Angel 40
  - Wanted: Dead Or Alive 41
  - Fight Box 42
- ■ **Online**
  - Hattrick 36
- ■ **Recycle bin**
  - Sonic Adventure DX Director's Cut 24
- ■ **MODs**
  - Jedi Outcast single player MODs 44
- ■ **Hall of Fame**
  - Virtua Fighter 48
- ■ **Free Games**
  - Zuma, Bookworm 12

Fan Club

- Въпроси и отговори 50
- CD/DVD Club 67
- ■ **Format c:**
  - Кампания за побългаряване на компютърните игри 52

Multimedia Club

- ■ **Mobile**
  - JBenchmark 46
  - EPoX BT-HS01 47
- ■ **Webguide**
  - www.fontifier.com 53
  - www.iskamhosting.com 53
- ■ **Кино**
  - Киноновини 54
  - Присъда за продан 55
  - Готика 56
- ■ **Software**
  - eDonkey/eMule - част 2 58
  - Spybot: Search & Destroy 60
- ■ **Hardware**
  - Колонките Techno 61
  - Intel Developer Forum Пролет 2004 62
  - Битката при 64-битовите процесори 63
  - Хардурерни новини 64
  - Цени и продукти 66

PC CLUB www.pcclub-bg.com

PC CLUB ONLINE ■ www.pcclub-bg.com ■ E-MAIL: pcclub@pcclub-bg.com ■ IRC: UniBG #pcclub

Главен редактор - Никола Дърпатов
Зам. главен редактор - Боян Спасов
Отговорен секретар - Иван Георгиев

Редактори: Елица Тодорова, Генко Велев, Ангел Тодоров, Георги Даскалов, Иван Цирков, Апостол Апостолов

Предпечат: Кр. Харизанов
CD интерфейс: Иван Иванов
Webmaster: Кирил Георгиев

Контакти: тел. 9262325 Продажби: Жак Прес ООД, **тел.** 736433 Реклама: Диана Нинова, тел. 0887833476

Издава Никола Дърпатов

PC CLUB EXPRESS

Ще има продължение на Total Annihilation

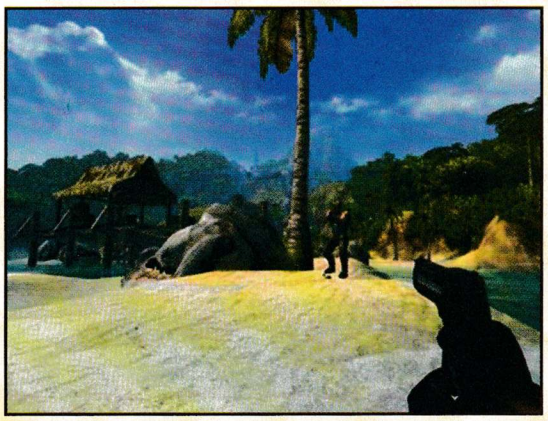
Крис Тейлър от Gas Powered Games пусна мълвата, че освен втората част на ролевата игра Dungeon Siege, във фирмата вече се работи и над продължение на изключителния хит от 1997 г., стратегията, която изгради имиджа на самия г-н Тейлър – Total Annihilation! Твърде рано е да се очаква каквато и да е информация за играта, но ще ви държим в течение.

НОВИНА НА БРОЯ

Пиратски скандал с Crytek

По данни на PCGames.de офисите на Crytek, създателите на очакваната игра Far Cry, са били обект на полицейска акция поради подозрения, че фирмата е използвала незаконно притежаван софтуер за разработката на играта. Открити са неопровержими доказателства и по първоначални данни, щетите са за повече от четвърт милион долара. Информацията за този скандален факт е изтекла от бивш служител на Crytek, който не е пропуснал възможността да си отмъсти като натопи бившите си шефове. Все още не се знае дали всичко това ще доведе до забавяне на играта.

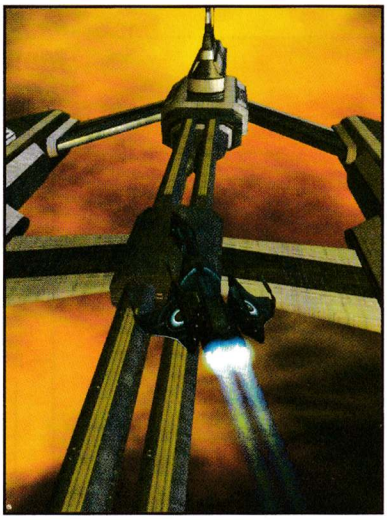
Crytek направиха изказване, според което не става дума за краден софтуер, а за "използване на повече компютри, отколкото има платен лиценз". Несъмнено Crytek ще се разминат със скандала единствено, плащане на голяма сума пари на създателите на въпросния софтуер. Това няма да повлияе на издаването на Far Cry, която ще е на пазара – освен ако не се случи още нещо – в края на март.



EA планират завръщането на Syndicate

Според последните сведения EA Games се трудят вече усилено по третата част на култовата поредица Syndicate. Според най-различни сайтове играта била в напреднала фаза на разработка и щяла да бъде представена на тазгодишното E3 през май. вероятно играта ще се нарича Sons of Syndicate.

Скандал около цената на Universal Combat



Universal Combat, по-известна сред феновете на космически симулатори под работното си название Battlecruiser Generations, противопостави един на друг скандалния автор Дерек Смарт и издателя на играта Dreamcatcher. Според предварителните планове Universal Combat трябваше да излезе в края на миналата година, но авторът, известен със своя перфекционизъм, публично обяви, че издателят го притиска и че играта няма да бъде готова независимо от очакванията на Dreamcatcher. Ловците на сънища не му останаха длъжни и обявиха, че поради претърпени загуби при продължителната разработка, намаляват цената на Universal Combat от 39,99 на бюджетните 19,99 долара, което ще се отрази и на приходите на г-н Смарт. В момента между автор и издател се заформя съдебен конфликт, а на феновете на играта вече трябва да им е ясно, че това май ще бъде последният Battlecruiser...

Ловните симулатори се завръщат... незаконно

Независимо че модата на ловните симулатори отмина, една фирма е твърдо решена да върне на екрана познатата тръпка от клеченето в храсталака. Exileworks обяви, че разработва играта Poacher, в която ще имате уникалната възможност да се представите в ролята на бракониера Роман Сар, който избива незаконно застрашени видове от целия свят и прилежащата фауна от горски пазители, Greenpeace доброволци, заблудени туристи и т..н. Този безсмислен геноцид ще се развива изцяло в триизмерна среда, а играчите ще имат възможност да търгуват с убитите животни, да управляват превозни средства и т.н. Poacher все още няма издател, така че не е известно кога и дали играта ще види бял свят.

Atari ще ни връщат в Матрицата

Машината за слухове заработи в офисите на Atari с пълна сила, щом се разчу, че фирмата май има намерение да пусне продължение на доста противоречивата Enter The Matrix. Поне по думите на говорителя на компанията Бруно Бонел, завръщането към матрицата ще започне на тазгодишното E3 изложение.

Междувременно за Ubisoft, които са в играта с далеч по-амбициозен проект, онлайн играта Matrix Online, има информация, че е обмислян вариантът разработката на играта да бъде преустановена. Причината – успехът, или по точно липсата на такъв, на третия филм от трилогията. Всички коментари са излишни.

Origin – краят на създателите на светове

Дойде време да се сбогуваме завинаги с още една от легендите в игровия жанр, компанията Origin, на която дължим едни от най-новаторските и забележителни игри в историята на интерактивната забава. Electronic Arts обяви, че ще затвори компанията през април, при което екипът ѝ ще се слее с фирмата-издател и ще продължи работа над новата, десета част на играта. Този ход е част от новата практика на EA да унищожава компаниите, които закупи, и да ги превръща в част от собствената си организация.

Arkane Studios лицензират Source

Arkane Studios е втората фирма, след Troika Games, която лицензира страхотния енджин на Half-Life 2 за свои бъдещи заглавия. Arkane са известни с първото си заглавие, ролевата игра Arx Fatalis. Все още не се знае с какво ще ни изненада фирмата, но в момента се работи над продължение на Arx Fatalis.

Ще го бъде ли KOTOR 2

След като Star Wars: Knights of the Old Republic обра почти всички възможни призове за игра на миналата 2003 година, крайно време беше да се чуе нещо за продължение. По информация на списание PC Gamer в момента се водят предварителни разговори между Bioware и Obsidian Entertainment (в която участват бивши служители на Black Isle) относно разработката на продължение. Имайте предвид, че всичко засега не е потвърдено, защото все още няма официално съобщение по въпроса.

EA с лиценз на UEFA за нов футболен симулатор

Стана ясно, че Electronic Arts са сключили договор с UEFA (Union of European Football Associations), даващ им правото да започнат работа по поредния си футболен симулатор. Както сигурно вече сте се досетили, на прицел този път е Европейското първенство по футбол, което предстои да се поведе това лято на територията на Португалия. Играта ще носи името UEFA Euro 2004 и ще предложи на вашето внимание, отборите на всички европейски държави (общо 51), които тази година ще вземат участие в турнира. UEFA Euro 2004 се очаква да излезе още това лято както за PC, така и за всички конзоли.

Сянката на ФРБ над всеки геймър

Ако сте имали шанса да гледате видеокасета или DVD, предназначено за американския пазар, няма как да не сте пропуснали мрачното предупреждение от ФБР, че пиратството на дадения продукт ще ви донесе до пет години тъмничен затвор.

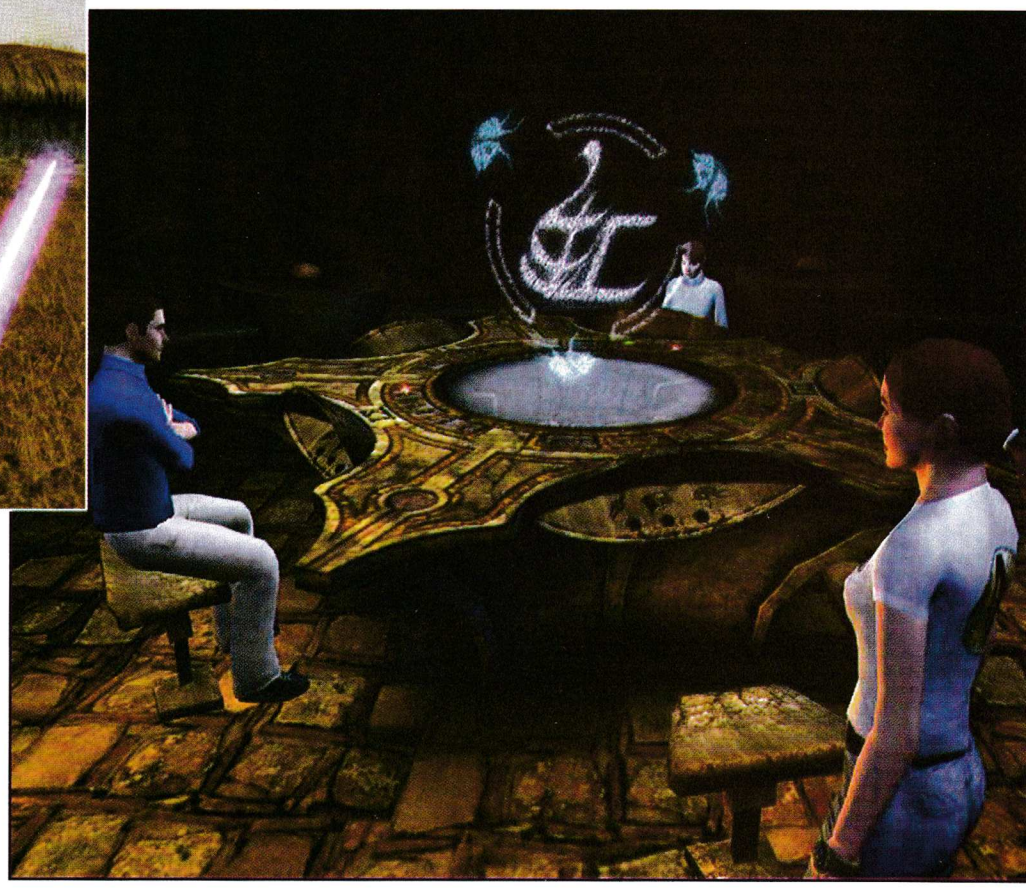
Но ето че от тази година това невъзможно да се прескочи едноминутно предупреждение ще се появи на всяка компютърна и конзолна игра издадена в Щатите. Това в никакъв случай няма да спре пиратстването на игри, но със сигурност ще доведе до нов тип кракове, чиято едничка цел е да премахнат нелицеприятното съобщение.

Microsoft дадоха кода на Allegiance на феновете

Най-неочаквано Microsoft пуснаха за безплатно изтегляне целия сорс код на реалновремевата стратегия Allegiance, която компанията трябваше да издаде през 2000 г., но по ред причини това така и не се случи. С този свой ход компанията дава на всеки с достатъчно познания по програмиране да създаде своя собствена игра или поне да доразвие неиздаденото заглавие с нов съдържание и подобрения в геймплея.

Uru Live – Мъртъв!

Ubisoft and Cyan решиха, че едва ли има хляб в създаването на първия в света онлайн куест и погребаха идеята за Uru Live, която трябваше да разшири доста успешната четвърта серия на Myst с непрекъснато допълващи света "ери". Според създателите причината е в технически трудности, а не в липсата на желаещи да плащат, но като се има предвид сравнение на продажбите на куест игрите с другите жанрове това едва ли е цялата истина. На нещастните собственици, закупили оригинално копие от играта, не им остава нищо друго, освен да пият една студена вода и да инвестират парите си другаде.

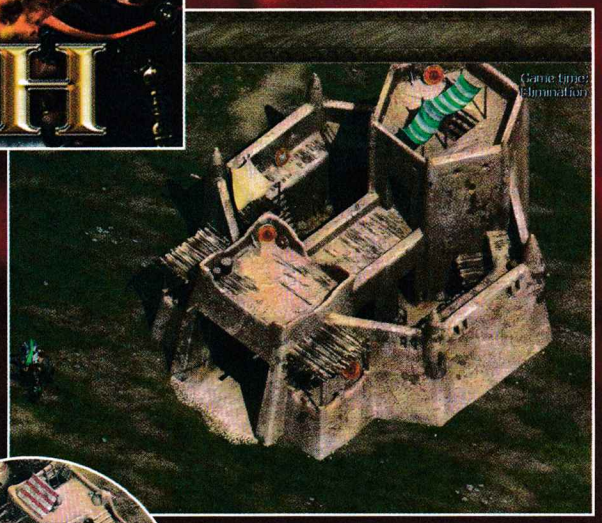


Какво ни очаква в разширението на Келтски Крале?

■ Haemimont Games ■ http://haemimontgames.com
■ RTS ■ Pentium 400, 128 MB RAM ■ Q2: 2004

▲ Ковачницата и пазарът - ще ги намерите във всеки древен град.

▲ Картагенско село сред пустинята.



▲ Тренировъчен лагер.

Знаете ли в коя западна държава са най-популярни игрите на родната компания Haemimont Games? В Испания – дали това е просто заради добрата организация на разпространителя там, или заглавията на Хемимонт успяват да закачат някаква типично испанска струна в душите на тамошните сеньорес и сеньоритас не се знае, но е факт, че именно там например историческата стратегия Келтските Крале бе приета особено радушно. Логично, на същия пазар наскоро дебютира и разширението Celtic Kings: The Punic Wars, което съвсем скоро ще се появи и у нас под името Картаген.

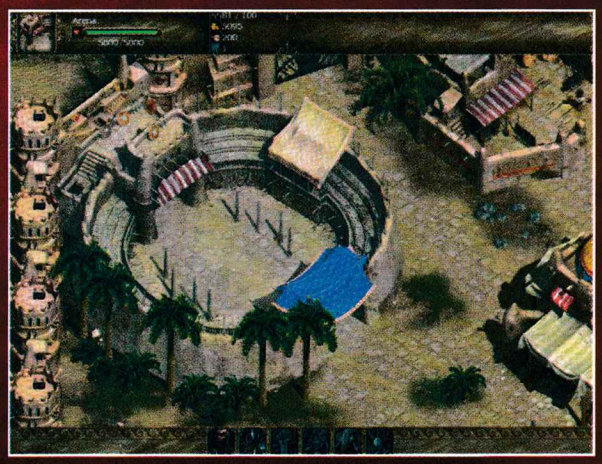
Боян Спасов
blizzard@rpgbg.net

Картаген е самостоятелен (standalone) експанжън, което ще рече, че инсталацията няма да изисква оригиналните Келтски Крале. Основната атракция според мен ще бъдат двете нови нации –

иберийци и картагенци

Като прибавим старите гали и римляни, различните страни в играта стават вече общо четири. Естествено, всяка от тях си върви със своите уникални единици, сгради и специфичен "привкус" на геймплея. Картагенците са търговци, проспериращи както в мир, така и във война, а тяхната армия се състои от разнородни наемници, идващи от различни краища на тогавашния цивилизован свят. Иберийците пък са изключително смел, но въпреки това миролюбив народ, който е бил трън в очите на римската империя дълги години дори след поробването си.

Според интервюто, което Габриел Добрев от Хемимонт даде наскоро пред HomeLAN, сред най-атрактивните нови единици ще са картагенските бойни слонове, тъпчещи вражеските армии, иберийските защитници, които са може би най-дефензивно ориентираната единица в играта и иберийските елитни стражи, които имат способност да нанасят "кървящи рани", причиняващи допълнителна щета. Други нови способности ще са регенерацията (здравето се възстановява по-бързо за сметка на консумирана храна), ярост (атаките стават по-силни за сметка на собствената жизненост над 50%) и пълна броня (намалява щетите от всяка вражеска атака).



▼ На тази арена може би тече кастингът за новото продължение на "Гладиатор".

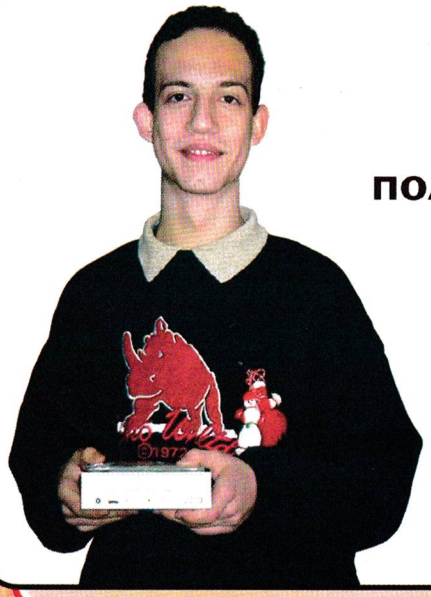
Авторите от Хемимонт обещават две интересни и увлекателни солови кампании с много нетрадиционни моменти в отделните мисии. Ще има и специално подготвени карти, предназначени за мултиплей, както и случаен генератор за карти. Естествено, няма да липсват нова музика, звукови ефекти и графични елементи, включително нови типове терени – например пустиня. По нов начин ще се добиват ресурсите и технологиите както за новите, така и за старите нации. Ще има още десетки дребни, но приятни подобрения в интерфейса и самия геймплей, които със сигурност ще зарадват всички, които са харесали оригиналните Келтски Крале.

Можете да пробвате и демото на Картаген

То излезе съвсем наскоро и би трябвало да е до известна степен представително за играта, която Haemimont ще предложат на нашия пазар. За съжаление, на моята машина по една или друга причина то не сработи, но аз съм убеден, че какъвто и да е проблемът, той ще бъде отстранен в завършеното заглавие, което ще се появи съвсем скоро и на нашия пазар. Съветвам ви да не го пропускате, най-малкото защото не излизат толкова много български игри и всяка една подобна премиера си е събитие за нашенския геймърски свят. Пожелавам от сърце успех на Хемимонт с новото им заглавие Картаген и дано то не само допадне на старите им фенове (за което съм сигурен, че ще стане), а и нека спечели множество нови!

Изпрати HARD като SMS на

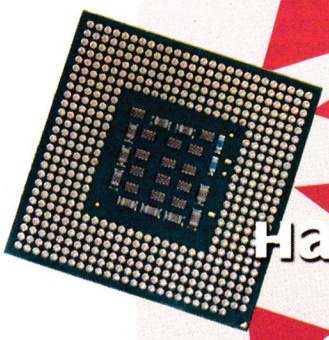
1025



Той спечели!

Петко Педев от София
получи 8xDVD записвачка NEC

Спечели и ти!
Участвай в играта на PC Club!



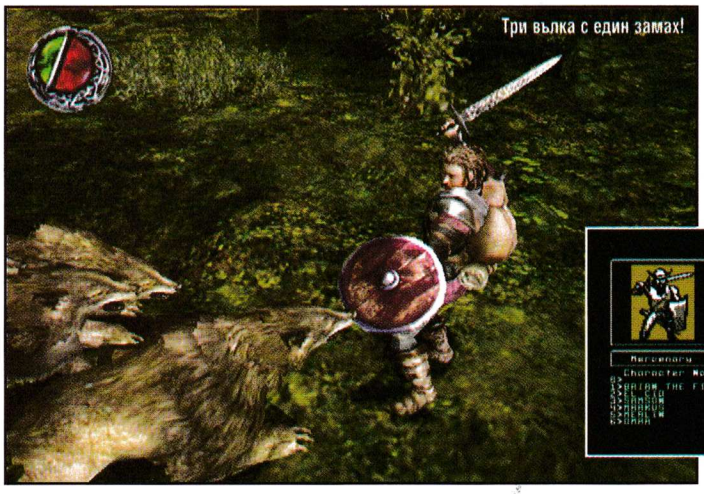
Спечели
3.2E GHz Intel® Pentium® 4 Processor with HT Technology
най-добрият процесор за игри

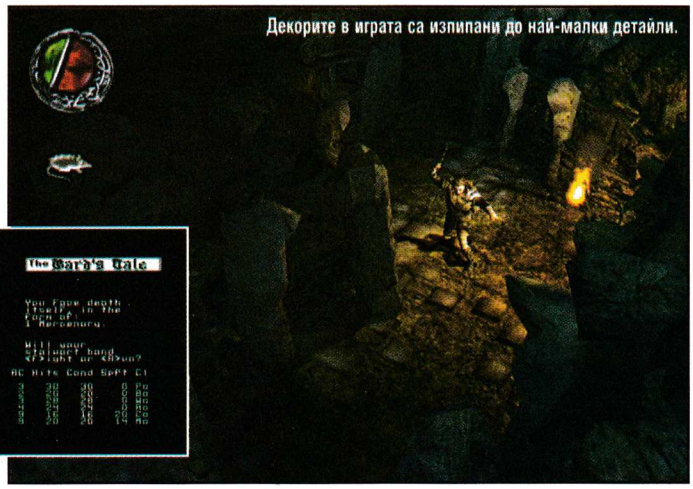
Всеки SMS увеличава шанса ви!
Очаквайте печелившите в следващия брой на PC Club!

Организатор на играта PC Club.
За участие без SMS изпращайте писма на редакционната поща. Цена на един SMS 0,25 лв. без ДДС.

Тел. /02/9555013 Факс /02/9555497
Тел. /02/9555496 WWW.PERSY.COM

Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Pentium are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.


Три вълка с един замах!


Декорите в играта са изпипани до най-малки детайли.

The Bard's Tale

Римейк на ролевата мултиплатформена класика

■ InXile Entertainment / Acclaim ■ www.the-bards-tale.com ■ Ролева игра ■ TRD: Q4 2004

Притихнали до камината, мъже, жени и деца се спогледаха с затаен дъх. Бяха изминали дълги години, откакто бардът ги бе навестил в затънтеното им селце. Отначало го очакваха с трепет, сетне се превърна във желан спомен, а когато най-накрая го забравиха, ботушите му оставиха мокри следи по изтъркания под на местния хан.

И сега, огрени от игривите пламъци, с нетърпение очакваха сладкодумията му да окрилят въображението им. След като пресуши халбата с медовина, бардът въздъхна и се облегна назад, огледа публиката си и вяло посегна към касетофона, натискайки бутона Play. "Окей, приятели", усмихна се той делово на фона на записаните трели, "Сега ще ви разкажа оная история, когато с момчетата от Acclaim решихме, че в екшън-ерпегетата май има още много хляб..."

Апостол Апостолов
raynerape@p2p-bg.com

"Историята на Барда" се появи през 1985 г. и се превърна в една от първите хитови заглавия на фирмата Interplay, издадена от Electronic Arts. Играта предлагаше култовия за онова време поглед от първо лице, който до този момент бе запазена марка единствено за серията Wizardry, и изведе действието от бездънните подземия в фентъзи град, където един бард и неговите петима другари трябваше да спасят света от плановете на зъл магьосник. След две продължения и редактор на нови приключения, серията Bard's Tale бе принудена да се пенсионира и независимо от вопле-те на хиляди фенове за четвърта част, да прекара десетилетие в забрава. И така до днешни дни, когато Браян Фарго, бивш създател на Interplay и понастоящем изпълнителен директор на фирмата InXile, попада на покритата с прах концепция и веднага разпознава потенциала ѝ. След продължителни преговори с EA, InXile успяха да се сдобият с лиценз върху името The Bard's Tale и това даде зелена светлина на една от най-забавните ролеви игри за годината.

Централната фигура и основен игрови персонаж във всяко едно от приключенията е Барда. Като всеки уважаван трубадур той не просто измисля своите истории, но следва неотлъчно героите, които по една или друга причина се борят срещу всяка заплаха, и сетне разказва за великите им дела. И докато през 80-те години да си бард изискваше да пееш за любов, мир и справедливи каузи, то новият век и неговите идеали са оставили непоправими увреждания в моралните устои на главния герой. Фарго и компания ще ни предложат един съвсем типичен герой – нахакан, саркастичен тип с користни помисли и странно чувство за хумор, който винаги гледа собствената си изгода и чиито действия не винаги се вписват в рамките на добрия тон. Сюжетната линия също така ще скъса с почти всички клишета и традиции на жанра. Авторите твърдят, че твърде много ролеви игри на пазара се вземат твърде на сериозно и не успяват да забавляват играча. Именно затова InXile са написали

над 700 страници диалози и приключения с ударна доза хумор

и нестандартни ситуации, като работата по тях е отнела повече от шест месеца. Почти във всеки момент играчът ще има избор да разкрие своята добра или лоша индиви-

Когато прекалите с призованите чудовища, наоколо става напечено.

дуалност и взетото решение ще бъде не козметична промяна на някой диалог, а често сериозна промяна в развитието на сюжета.

Така например още в самото начало Барда ще има възможност да покаже отношението си към бездомните кучета като приюти или срита един пес. В случай че се въздържите от насилие, кучето ще стане ценен спътник на барда и с развитието на играта ще придобие страховити бойни способности. В друга ситуация ще имате възможност да станете главно действащо лице в решаването на съдбата на град обсаден от войнствени викинги, готови да се откажат от непосилната обсада до мига, в който главният герой, в желанието си да влезе в града, разбива градските стени и се превръща в най-добрия приятел на завоевателите, макар и не по собствено желание. А ако се случи да натворите твърде много бели, в най-близката таверна може да ви поканят да пригласяте на песен, в която се пее за всичките чудовищни злини, които сте причинили на мирните хорица.

Майтапчийските моменти ще бъдат подсилени и от озвучаването на играта, на което InXile отдават голямо значение. До този момент са записани две кръчмарски песни, които ще придават автентичен дух на таверните, в които ще се развива не малка част от събитията. Нещо повече, в The Bards Tale ще имаме възможността да се насладим и на говора на разказвач с тежък шотландски акцент, чиито иронични монолози ще текат паралелно със събитията на екрана, но не винаги ще следват това, което действително се случва. Авторите дори твърдят, че на моменти разказвачът и главният герой ще водят кратки диалози, подхвърляйки си взаимно остри забележки.

Независимо че от InXile се опитват по всякакъв начин да разпалят носталгията в сърцата на старите фенове на поредицата, истината е, че откъм геймплей новата игра има твърде малко общо с предишните части. Светът и обитателите му ще са запазени и пресъздадени до наймалките детайли в над 14 области, сред които и легендарния град Скара Бре, чийто древни руини се намират в северния край на Шотландия. Но нито един от хардкор ролевите елементи на първите три части няма да намери място в новата игра. Графичният енджин е лицензиран от Interplay и е същият, който бе използван за направата на конзолните екшън ролеви игри Baldur's Gate: Dark Alliance II и Champions of Norrath. Явно точно този тип геймплей и визия е допаднал на създателите на The Bard's Tale, защото изгледът отгоре и цялостният облик на играта е до голяма степен идентичен. А това, за съжаление, се отнася и до самия геймплей. Ще трябва да се сбогуваме с възможността да създадем екип от до шестима герои, защото Барда е пич и всяка конкуренция на неговата колоритна индивидуалност е нежелателна. Въпреки това магическите способности на музикалния инструмент на главния герой ще му позволяват да призовава с музика магически създания, които ще му помагат в битки или в специфични моменти за разрешаването на определени загадки. Хуморът ще е пропит дори и в най-обикновените им действия. Например едно старче с изключителен нюх за скрити капани ще коментира постоянно садистичните ви способности да се навирате в най-опасните места и да рискувате особено ценния му живот. Всеки магически инструмент ще има набор от слотове за песни, чрез които героят ще има възможност да подчини призованите създания на своята воля. Ако не успее, той ще трябва да се изправи срещу тях и да оцелее в смъртна схватка.

Статистиките на персонажа също ще са сведени до екзистенциалния минимум, а инвентар... инвентар на практика няма да има! Според Браян Фарго, ненужното размотаване до близкото подземие и обратно за разтоварване на раницата и ограниченията в товароносимостта са единствено във вреда на екшън-ролевите игри. Ето защо всеки предмет, поставен в джоба на барда, с изключение на специалните предмети необходими за разрешаването на дадена загадка, ще се транформират моментално в пари! Екипировката на персонажа ще се осъвременява автоматично с намирането на по-добро оръжие или броня, като ще има няколко строго дефинирани категории оръжия, между които персонажът ще има избор. Дали това прекомерно опростяване ще е в полза на играта или ще е обида в лицето на сериозните играчи на ролеви игри? Трудно е да се прецени отсега, но амбицията на InXile е да създадат

ролева игра с конзолен геймплей, базирана на сюжет и диалози

наместо поредното монотонно клане и събиране на артефакти. За липсата на задълбочен ролеви елемент говори и кратката продължителност, с която се ангажират създателите на играта. Ще е достатъчно да прекарате около 30 часа пред екрана, за да достигнете финала на приключението.

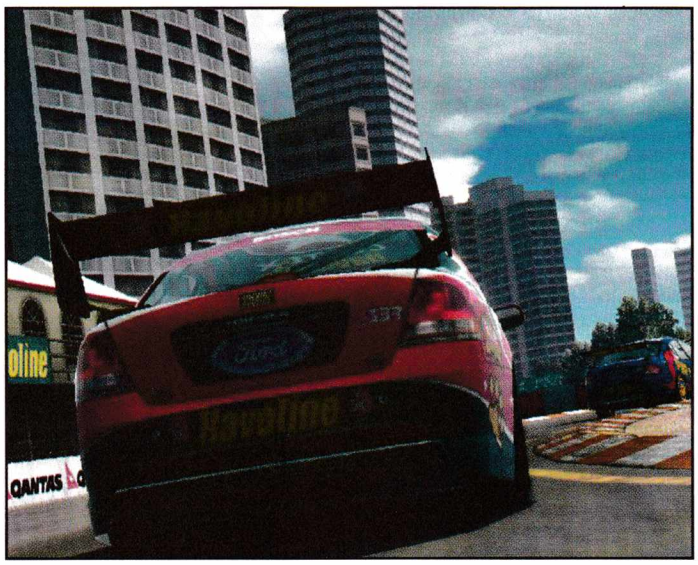
InXile не се наемат да кажат кога ще са готови да ни предложат уникалната възможност да се изживеем като цинични бардове в фантастичен свят, но според първоначалните планове играта ще бъде завършена до края тази година. Остава само да се надяваме, че при толкова много хумор в играта не са решили да се измайтапят и за това.

Кадър от рекламен клип на най-новата бира в Скара Бре.

"Аз ще те защитя, красавице! Моят дълъг меч е винаги готов да помогне!"

Отвисоко е по-сигурно. Това всеки го знае.

Понякога ще има с кой да прекарвате времето си. Но не за дълго.



Някои писти разкриват типични урбанистични гледки.

TOCA RACE DRIVER 2™

ULTIMATE RACING SIMULATOR

■ Codemasters ■ http://www.codemasters.co.uk/tocaracedriver2/ ■ Рали симулатор ■ Q1: 2004

Ще се превърне ли продължението на TOCA в ултимативния рали симулатор? Едва ли, ако попитате колосът Колин МакРей. Но че ще бъде адски добра игра, едва ли можем да се съмняваме.

Апостол Апостолов
raynerape@mailbg.com

TOCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator. Гръмко заглавие, зад което се крие амбицията на авторите да повторят успеха на Pro Race Driver, симулатор, чийто нестандартен подход успя да му спечели сериозен успех както на компютърния пазар, така и сред жестоката конкуренция при конзолите. Смяната на заглавието далеч не е случайна. От Codemasters явно са преценили, че за да повторят успеха е необходима сериозна промяна и първата информация, която изтече в Интернет, е доказателство за това.

За мнозина най-свежият елемент в TOCA Pro Driver бе повествованието, пресъздадено между отделните състезания чрез реализирани с енджина на играта клипове. Трънливият път на главния герой по пътя към славата е запазен и в новата част. За съжаление обаче той вече няма да има свое име (което в предишната част бе шеговито намигване към Колин МакРей), а камерата ще се премести от трето в първо лице. Историята на играта ще бъде нелинейна и от вашия избор в някои ситуации ще зависят следващите състезания и взаимоотношенията ви с останалите персонажи. Като цяло ролевият елемент отстъпва назад, най-малкото защото основният акцент във втората TOCA ще падне върху симулацията.

А ако можем да вярваме на обещанията на авторите, играта ще е сред най-реалистичните и разнообразни рали симулатори, правени някога. В процеса на игра ще можете да отключите над тридесет лицензирани автомобила, сред които най-мощните зверове на Астон Мартинс, Ягуар, Мустанг и Форд. Пистите ще са над петдесет, разпръснати из цял свят. Струва си да наблегна и на това, че в TOCA Race Driver ще може да участвате в над тридесет и пет шампионата, всеки от който в различни правила и изисквания както към избрания автомобил, така и към стила на управление. Огромното количество не винаги е показател за добра игра, но Codemasters не веднъж са доказвали, че са способни да създават игри с богат геймплей.

Физическият модел и изкуственият интелект също ще се грижат да не останете разочаровани. Всеки един детайл от мощните автомобили ще бъде пресъздаден реалистично, включително любимата на повечето играчи деформация и реализиране на понесените щети. Тук един челен удар може да сложи край на състезанието и дори на цялата ви кариера. Специално изкуственият интелект ще надгражда над постигнатото в Collin McRae, като сега останалите състезатели ще реагират индивидуално според ситуацията, в която се намират. Като се има предвид, че в зависимост от състезанието на една писта ще можете да се борите с до 20 противници за първото място, това създава доста сложна ситуация. За да не се откажат новаците, AI-то на играта ще е оптимизирано така, че да се настройва според възможностите ви и във всеки един момент да ви дава шанс да се докажете. Ако по принцип не вярвате на обещанията за изкуствен интелект, Codemasters ще предложат мултиплейър за 12-16 играчи в локална мрежа и онлайн на сървърите.

Графично TOCA 2 ще изглежда великолепно. Енджинът на играта използва всички най-нови ефекти на последното поколение графични карти и ако притежавате такава, ще се насладите на убийствена визия. Ако не сте сред малкото щастливци, не се отчайвате. Авторите са намерили идеалния компромис между визуална прелест и хардуерна мощ, като дори на обикновени конфигурации играта ще се представи повече от подобаващо.

Обърнете внимание на сянката на телената мрежа.

Флората не е триизмерна, но затова пък е като жива.

Fun ringtones and logos

избери, изпрати SMS и участвай в играта за

Samsung E700

- Избирайки лого или мелодия от посочените предложения, вие се записвате и за участие в играта **ВСЕКИ ПЕЧЕЛИ** за **Samsung E700**.
- Получавайки обратен SMS, вие сте автоматично записани. Телефонният ви номер ще бъде въведен в базата данни с участниците.
- Броят на изпратените SMS-и увеличава шансовете ви за победа.

Изпратете SMS с избрания от вас код
1100 за черно-бели картинки и мономелодии, като задължително накрая на кода добавяте буква за GSM модела, който използвате (N за Nokia, S за Siemens, A за Alcatel и SM за Samsung).
Цена на SMS 1 лв. без ДДС.
1200 за цветни картинки и полифонични мелодии. Отидете на wap.hicomm.bg и с получената парола заредете избраното от вас изображение или рингтон.
Цена на SMS 2лв. без ДДС.

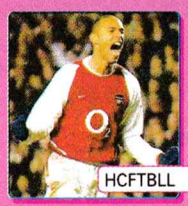
Мобилен телефон Samsung E700

- Вътрешен TFT дисплей с 65 536 цвята
- Външен 256-цветен OLED екран
- 40-полифонични мелодии
- Вградена VGA камера с 5-кратен цифров зум и възможност за правене на поредици от кадри
- Телефонен бележник с 1000 позиции
- 9 MB вградена памет
- MMS, Java

- Името на **победителя** ще бъде изтеглено чрез жребий в ефира на Дарик радио на 3 април в предаването Микрофон и мишка (20:00 - 22:00 ч).
- **Резултатите** ще бъдат оповестени на сайта на сп. HiComm на 5 април и публикувани в 36 брой.

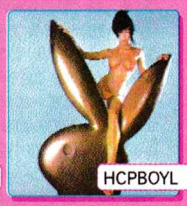
* Поддържаните телефони са по официални данни на производителите и списание HiComm не носи отговорност за специфични според пазара софтуерни версии.
*Ако не сте сигурни че телефонът ви поддържа определените услуги (изтегляне на картинки и мелодии), списание HiComm ви предоставя възможност за безплатна проверка на wap.hicomm.bg
* Поддържаните модели GSM телефони и повече подробности за ВСЕКИ ПЕЧЕЛИ можете да намерите на сайта на списанието www.hicomm.bg

1200


HCFTBLL

HCBEACL

HCTNGHL


HCPBOYL

HCBLUEL

HCCRISL

HCBECKL

HCJEANL

HCVDFNL

HCDGYPL

1100

HC1QWEL

HC2BIGL

HC2LKHL

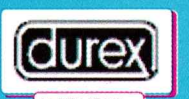
HCANJEL

HCAUD2L

HCAVT2L

HCBMW3L

HCCARRL



HCDURXL

изпратете SMS с кода на избраната от вас полифонична или мономелодия на телефон	1200 POLY	1100 MONO
Харизма - Ще избягам ли от теб	HCKARPR	HCKARMR
Ъпсурт - Искам твойто тяло	HCUPSPR	HCUPSMR
Хиподил - Скакаулец	HCXIPPR	HCXIPMR
Глория - Феникс	HCGLOPR	HCGLOMR
Ивана - Шампанско и сълзи	HCIVAPR	HCIVAMR
Britney Spears - Toxic	HCTOXPR	HCTOXMR
Justin Timberlake - Rock Your Body	HCJUSPR	HCJUSMR
Kylie Minogue - Slow	HCKYLPR	HCKYLMR
Jay-z feat. Pharrell - Frontin'	HCJAYPR	HCJAYMR
Despina Vandi - Gia	HCGIAPR	HCGIAMR
James Brown - I Feel Good	HCJAMPR	HCJAMMR
R.E.M. - Losing My Religion	HCREMPR	HCREMMR
Bob Marley - Jammin'	HCMARPR	HCMARMR

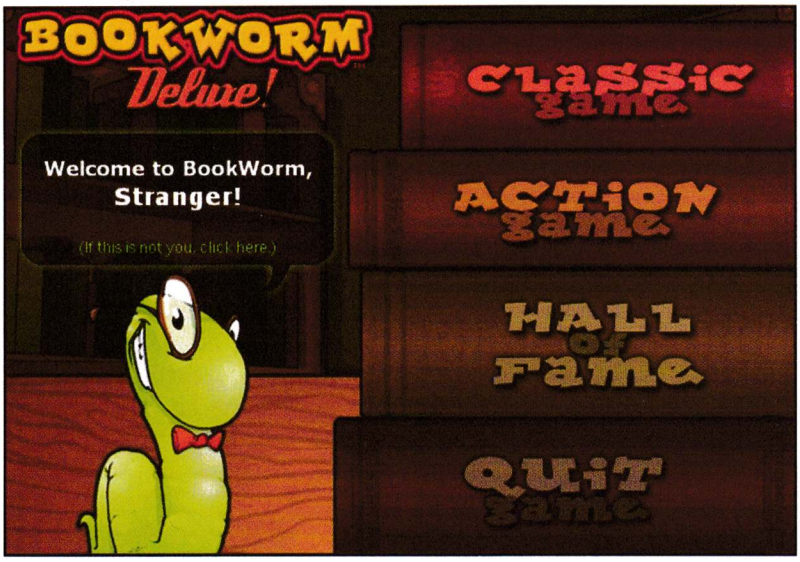
Fun ringtones and logos

Нова порция пъзели на PopCap

Още две приятни изненади от известния производител на shareware-игри

Логическите игри на PopCap са популярни сред любителите на безплатни игри със своя приятен дизайн и елементарен, но вманиачаващ геймплей. Преди повече от година PC Club представи голяма част от репертоара на фирмата, но за изминалото време излязоха някои нови предложения, които моментално успяха да привлекат вниманието ми.

Апостол Апостолов
raynerape@mail.bg



Zuma

Една от най-оригиналните игри на PopCap за последните години и живо доказателство, че и от най-преексплоатираните идеи може да се създаде нещо наистина ново. В играта Zuma ще влезете под кожата на ацтекско жабче-пазител, охраняващо свещените пещери на древната цивилизация. Но незнаен враг ги запълва с поредица от разноцветни топки, които следват улея на пещерата и неумолимо заплашват да унищожат религиозните реликви. За целта жабчето притежава способността да изригва арсенал от цветни топки от устата си и точно прицелвайки ги срещу постоянно движещата се верига, да групира три или повече едноцветни топки които се унищожават взаимно. Звучи елементарно, но не е! Веригата от топки се движи постоянно, при това със завидна скорост дори и на най-лесните нива и играта изисква изключително бърза преценка, точност на прицелване и тактическа мисъл. Последното, защото правилната комбинация от няколко поредни групирания на едноцветни топки води до страхотни комбинации, които позволяват лесно да се унищожи голяма част от тях и дори да се върне веригата назад. Сред топките има и такива със специално предназначение, които могат да взривят даден участък, да забавят скоростта на движене на веригата или да ви дадат мерник за по-лесно прицелване. Zuma е сред малкото игри на PopCap, които наистина могат да се похвалят със

завидно разнообразие

В играта са включени над дузина пещери, всяка с различен, разчупен дизайн. Има пещери с няколко едновременни вериги, с препятствия които не позволяват топките на жабчето да достигнат целта си, и дори такива при които веригата от топки преминава на няколко равнища. Всяко ниво изисква различен подход и мълниеносни реакции. Режимите на игра са два, като при първия, "приключенски" режим след успех в дадено ниво се придвижвате на следващото ниво, а при режима "оцеляване" трябва да се справите с постоянното добавяне на нови цветове и ускоряване на веригата.

Bookworm

Ако търсите предизвикателство за познанията си по английски език и в далеч по-малка степен рефлексите, Bookworm е идеалното занимание за няколко часа дневно. Правилата на играта са заимствани от популярната на запад игра Scrabble и са пределно прости: на екрана са изписани плочки със случайно избрани букви от английската азбука, а вашата цел е да съставите различни думи, започвайки от една от плочките и движейки се свободно в избрана посока. Всяка плочка има цена в точки, като най-рядко използваните букви дават най-много. Ако успеете да подредите дълга или особено печеливша дума, ще получите специални букви, всяка от които увеличава цената на думата, в която са включени. При успешна дума, плочките изчезват и отгоре се изсипват нови. За да има предизвикателство, някои от плочките имат червен, заплашителен цвят. Трябва да ги премахнете възможно най-бързо, защото за всяка дума, която не ги използва, те изгарят буквата върху която се намират. Ако достигнат до дъното на екрана... нека кажем, че ще се наложи да започнете отново. С това се изчерпват правилата на играта, остава само да се преборите за най-големия точков резултат. Идеалното средство да докажете, че наистина сте на ти с английския език.

НАЙ-ОЧАКВНИЯ FPS В МАГАЗИНИТЕ ЗА ИГРИ ПРЕЗ АПРИЛ

FARCRY™

КЪДЕТО РАЯТ СВЪРШВА... И ПОЧВА АДЪТ

www.farcry-thegame.com

© 2004 Crytek Studios. All Rights Reserved. Published by Ubi Soft Entertainment. Far Cry, Ubi Soft and the Ubi Soft logo are trademarks of Ubi Soft Entertainment in the US and/or other countries.

ects 2003 interactive entertainment awards

BEST OF E3 AWARD

CITIZENS CHOICE TOP GAME 2003

The way it's meant to be played NVIDIA

КОМПЮТЪРЕН СВАТ

CRYTEK

UBISOFT

За територията на България изключителен вносител и разпространител на игрите на UbiSoft е Медилна Къща ЕООД, Варна, ул. Райко Жинзифов 14, тел. 052 607 906, www.bgStore.com

AGAINST ROME

Поредната стратегия, която ще бъде забравена преди още да е излязла

"Историческа" битка между няколко отряда готи и малко хуни.

- Independent Arts Software/Jowood
- www.against-rome.com
- P3 800, 128 MB RAM, 6 MB Video Card
- RTS ■ 2 CDs

Не мога да си обясня защо се хвърлят пари и време и то немалко, за да се произвеждат игри, които няма да си изплатят дори разходите по направата на кутиите? И защо се намират разпространители, които имат претенции да са голяма работа, а се захващат с игри, от които не могат да си възстановят телефонните разходи? Ако погледнете списъка с компютърни игри, разпространявани от Jowood, ще видите, че той включва няколко десетки игри... Но от тях само 5-6 заглавия струват нещо, а всичките останали дърпат компанията към дъното... И после пак се правят съкращения и се уволнява персонал.

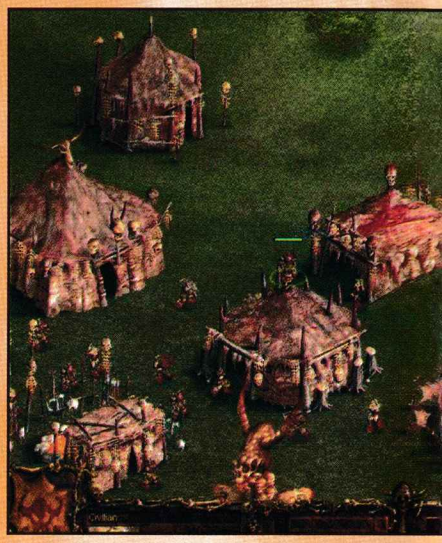
Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Поредният камък на шията на Jowood е и стратегията в реално време Against Rome. Не че е много лоша игра – сигурен съм, че дори ще си намери някой и друг отявлен фен. Но новостите, които са включени в нея, не се връзват с цялостния стил на игра и очаквания от едно RTS и в крайна сметка оценката не може да бъде по-голяма от "посредствена". Но в този изпълнен с конкуренция жанр посредствеността е равна на загуба.

Ето и няколко думи за сюжета. Класическото журналистическо клише за римската история гласи, че варварите са унищожили Римската империя. Всъщност самите римляни са тези, които са унищожили империята си, като са я разпрострели прекалено много – на три континента. Размерът ѝ е станал прекалено голям за тогавашните възможности за ефективно управление – и най-незначителното съобщение е пътувало много седмици, а придвижването на войските е траело немалко месеци. Това беше лирично отклонение, а в Against Rome ще трябва да влезете в кожата на именно тези варвари, които непрестанно са нападали границите на Римската империя, опитвайки се да откъснат за себе си парче от богатствата ѝ. Това вероятно вече ви подсказва, че не може да ръководите римляните в играта (освен в историческите битки), но за сметка на това на разположение имате три "варварски" раси – тевтонци (teutons), келти (celts) и хуни (huns). Играта включва кампания с общо 25 сценария, като на места имате възможност на избор и разклонение на историята. Освен тази кампания на разположение имаме и по пет исторически битки (от всяка страна), карти за open-ended игра, build-up сценарии и death-match сценарии. При "death-match" получавате готово селище и голяма армия, а при "build-up" сценариите започвате само с Chieftain и един "civil unit".Дотук нищо лошо – просто стандартен набор от опции. Но и играта няма как да има някаква "абсолютна" слабост – просто някоя дреболия е недообмислена и е станала досадна, друга дреболия е променена за по-интересно и станала скучна, за трета дреболия не са се досетили...

Като видите терена и околната среда, ще кажете "Уау"!

Всичко изглежда превъзходно – и поклащащите се от вятъра клони и треви, и вълните по повърхността на малките езерца с бързи риби в тях, и пламъците от горящите факли, и от запалените колиби... И това превъзходно впечатление продължава... докато видите варварите. КафеникаКви безлични фигури, сливащи се с околната среда и трудно различими една от друга анимации,



които преди излизането на Age of Empires можеше да се приемат за прилични... преди колко години беше това? Въобще половината от ентусиазма ви да поиграете изчезва още след като видите първия варварин! Все пак това можеше и да се преглътне, ако геймплеят бе нещо превъзходно – но за съжаление не е. Ето по няколко думи за основните му принципи. Всяка нация има специални единици и "нормални" единици. Специалните единици на тевтонците са "Chieftain" (еквивалентът на "герой" от другите стратегии) и жрица (priestess). При келтите имаме "Clan Ruler" и друид, а при хуните е пак "Chieftain" (колко оригинално!) и Шаман. Редовите (нормалните) войници се групират в бойни отряди (units), а селяните (т.е. барберчетата) – в цивилни отряди. Един боен отряд може да включва до 20 какви да са еднородни войници и това не е лошо решение, тъй като позволява по-лесно управление на армиите – стига само производителите да се бяха досетили за гениалната идея да направят знаменцата на различните отряди различими едно от друго. Но това вече е наистина много трудно за досещане. Колкото до другата група – цивилните отряди – тя може да включи до 4 барберчета и четири товарни животни и този "civil unit" служи да пренася суровини между различните селища, да построи главната сграда на новооснoвано селище и да... храни войниците. Точно така – всеки варварски войник, който е излязъл извън селището си, започва да губи жизненост. Това не става много бързо, но въпреки това е крайно досадно непрекъснато да пренасяте храна, за да ги хрантутите (и да ги лекувате). Освен с наличните точки жизненост всяка единица се характеризира и с морала си, който е еднакъв за всички войници в групата. Като загине войник от групата, моралът пада; като спадне до нула, войниците побягват. След което бавно се покачва – и понеже няма ускорение на времето, това покачване става не просто "бавно", а съвсем "бавнисимо".

Всеки chieftain е силна бойна единица и не може да бъде прикрепен към никой отряд.

Варварите плячкосват и опожаряват лагера на римляните.

Тевтонците се готвят за скок.

КЕФОМЕТЪР

3

ГРАФИКА	4
ЗВУК	2
ГЕЙМПЛЕЙ	3

Освен с жизненост той се характеризира и с уникален потенциал – "glory points"

Увеличаването на тези точки (които кой знае защо са показани като проценти) става чрез печелене на битки, а ценността им се състои в това, че с тях можете да "закупувате" плановете за строеж на нови сгради, нови военни технологии, лични ъпгрейди за вожда, или да подобрявате морала на околните единици. Това специално ми изглежда като добро нововъведение в жанра и определено представлява интерес. Преимущество на варварите пред римляните е възможността им да използват и магия чрез своите жрици/друиди/шамани. Всяка от нациите разполага с по 4 магии, като за всяка магия трябва да построите в селището отделен "жертвен олтар" – за да разполагате с четирите магии, ви трябват четири различни олтара. За използването на магията ви трябва мана и тази мана се самовъзстановява бавно, а ако искате да се възстанови по-бързо, трябва да върнете съответната единица в селището и да пожертвате десетина барберчета на олтарите! Така те се напълват с мана и тази мана се прехвърля на заклинателите, които са в границите на селището. Сега вероятно се чудите как така все пак ви остават работници, след като трябва да извършвате масов геноцид за мана? Ами отговорът е лесен – създаването на работници не изисква никакви ресурси, освен малко време. Не само това – след време те почват да лапат като невидели запасите от манджа, за да поддържат наличните си точки жизненост. Е, не е ли така и в истинския живот? Така че не е никакъв проблем да бълвате потоци от работници и веднага да ги колите върху олтарите – да дадат и те своя принос в борбата за собствената си свобода (според обясненията на германците). Но дори и да не им теглите ножа веднага, пак няма особена опасност да останете без храна или някой друг ресурс, защото те са... безкрайни! Точно така – правите където и да е в селището тевтонски "butcher's shop" и изведнъж от небето в него на всеки няколко секунди цопва по едно говедо – само коли и яж. И така е абсолютно със всички други ресурси – дори с построените на произволно място сред зелената поляна мини! Така и не ми стана ясно, след като събирането на ресурси е превърнато във формалност, защо те изобщо не са премахнати и да се заменени с някакви генерирани за време точки или нещо подобно? Вероятно производителите са решили, че по този начин ще привлекат повече играчи – хем е стратегия, хем всичко ти идва наготово – даже не ти трябват и чийтове! Фактически единственият реален ресурс в играта са спечелените от съответния "chieftain" glory points, тъй като те са единствената възможност за военните ъпгрейди, както и за построяването на по-специалните сгради.

И сега ако, вече ви е станало скучно – не се безпокойте, завършвам. А колкото до играта Against Rome – по-добре си потърсете нещо друго за забавление!

Селище на хуните насред зелените поля на Англия.

Можете да ръководите римляните само в историческите битки.

FARCRY

Красиво, по-красиво, Far Cry

■ CryTek/UbiSoft ■ www.farcry-thegame.com
■ P4 2 GHz, 256 RAM, 3D Video с DirectX9 хардуер ■ FPS ■ 1 DVD

FarCry е едно от заглавията, за които ще се говори дълго. И то не само заради скандалите около правенето на играта, които достигнаха своята кулминация с обиските на полицията за пиратски софтуер в офисите на CryTek през февруари, а най-вече заради невероятната графика и чудесния геймплей, които ни предлага дебютната игра на германците.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

На пръв поглед може да ви се стори, че Far Cry е просто поредният first person shooter, който едва ли има шанс да изпъкне сред сериозната конкуренция. Груба грешка. В случая налице е едно от тези редки изключения от правилото, които успяват действително да вдигнат летвата в даден жанр и да поставят нови стандарти за качество и интензивност на преживяването.

Историята, която са приготвили CryTek, едва ли ще спечели "Оскар", но има своите достойнства. Вие сте Джак Карвър, който със сигурност си спомня за по-добри дни в живота си. Нашият човек е доста изпаднал и е принуден да си изкарва прехраната като капитан на увеселително корабче, което

разкарва туристи по тихоокеанските островчета

Поредната екскурзия обаче променя нещата. Джак е нает от красавицата Валери Кортез, която се представя за журналистка. Валери твърди, че иска да снима останките от разбити по време на Втората световна война японски кораби и кара Джак да я отведе на едно самотно островче, край което е имало голяма морска битка. Дотук добре. След пристигането на острова обаче Валери изчезва, а Джак е нападнат от добре въоръжени наемници, които на бърза ръка потапят корабчето му. За капак на всичко се оказва, че Валери не е казала цялата истина за целта на посещението си на острова, а на хоризонта се появява и злодеят Георг Кригер, който освен гениален учен е и истинска опасност за човечеството и по стечение на обстоятелствата е изградил своята база именно на островчето, на което имате нещастието да се намирате. Подробностите по сюжета не искам да ви ги разказвам, за да не ви развалям удоволствието сами да откриете историята, която предлага доста обрати и изненадки...

Оттук нататък започва и вашето

▼ Возилата улесняват значително придвижването из огромните нива.

СИСТЕМНИ ИЗИСКВАНИЯ

■ Официално от CryTek твърдят, че FarCry изисква минимум процесор на 1 GHz и видеокарта с DirectX8.1 хардуер. Версията, която ни бе предоставена за тестване, както и демото, на такъв хардуер със сигурност не вървят. И демото, и версията за пресата изискват задължително DirectX9 видеокарта, както и процесор отвъд 2 GHz, за да вървят нормално. Изискванията към системната памет също трябва да се четат като "Минимум 512 MB с пожелание за повече".

▲ Тази сателитна чиния трябва да бъде взривена на всяка цена!

▲ Гледка като от пощенска картичка. За съжаление рядко ще ви остава време да се любувате на воля на красотите на Far Cry.

Близка среща от третия вид. Хеликоптерът може да бъде свален само с ракети.

приключение. Още при първата мисия се набиват на очи няколко неща. Първото е невероятната визия на играта. Програмистите от CryTek са произвели невероятна графична технология, която демонстрира фантастични качества при наличието на подходящ хардуер. Far Cry ви предлага абсолютно всички възможни специални ефекти, които се поддържат от DirectX9 и го прави по един действително впечатляващ начин. В играта ви очакват

най-реалистичните водни повърхности, които някога сте виждали,

безумно детайлни модели на противници, светлинни ефекти от световна класа и... 3D-растителност. Последното е изключително интересно, защото действието през по-голямата част от играта се развива в джунглата, а абсолютно всяка тревичка и клонка на дръвче е направена изцяло в 3D. Цялата невероятна красота за съжаление си има и своята цена. И тя е в системните изисквания на играта. Версията, която тествахме, категорично отказа да тръгне без видеокарта с пълна хардуерна поддръжка на DirectX9, а използването на цитирания като минимален процесор с честота 1 GHz може да ви доведе единствено до нервна криза. Ако обаче имате на разположение съответната техника, ви очаква нещо действително незабравимо. Освен фамозната визия Far Cry предлага и невероятно забавен геймплей. Най-общо казано Джак трябва да се изживява като самотен вълк, който освен всичко друго далеч не е безсмъртен. Практиката от играта показа убедително, че открити сражения с повече от двама противници едновременно водят до неминуема смърт, при това дори не на най-високото ниво на трудност. От една страна, нашият човек дори екипиран с броня не носи кой знае колко на вражески огън, а от друга, враговете разполагат с впечатляваща огнева мощ, която обикновено значително превъзхожда вашия собствен арсенал. Все пак Джак не е съвсем беззащитен срещу лошковците. На разположение имате освен едно култово мачете (идеално за атаки в гръб!), пистолет, няколко вида автоматични пушки, снайпер и дори ракетна установка. Последната обаче обикновено идва с толкова малко муниции, че ще ви е трудно да ѝ намерите някакво широкомащабно приложение. Освен пушкалата Джак е въоръжен и с

гранати и димки, които при правилно използване могат да ви решат доста от проблемите в нивата

А проблемите не са никак малко и никак лесни за решаване. По всяко време нашият човек има един индикатор в долния ляв ъгъл на екрана, който в най-добрия стил на Metal Gear Solid ви показва дали в момента противниците ви забелязват. Това е важно, защото на доста места основната ви идея ще е да се промъкнете незабелязани и на всяка цена да избягвате откритата конфронтация. В това отношение Far Cry доста напомня на Metal Gear Solid и Splinter Cell и предлага класически stealth геймплей. Хубаво е, че освен споменатия вече индикатор имате на разположение и един изключително ценен бинокъл, който веднага маркира във визьора всички противници.

Другата забележителна екстра на играта са превозните средства, а добрата новина е тяхната почти перфектна реализация, която е доста над нивото на конкурентни продукти. Возилата са доста и ще ви свършат огромна работа из гигантските нива, защото придвижването без тях, освен че е по-рисковано става и значително по-бавно. В тестваната версия като возила имаше бъги, военен джип тип Humvee (истински терминатор!) и патрулна лодка, която също ставаше идеално за разчистване на големи групи лошковци. И трите превозни средства се управляват изключително лесно и не изискват почти никакво специално овладяване.

За финал идва и крайно добрият изкуствен интелект на лошите. Във Far Cry на всяка стъпка ви очакват засади, обсади и всякакви други гнусотии, които могат да вгорчат живота ви, а враговете действат доста координирано помежду си. Тук тактиката "смело напред" със сигурност ще ви донесе само разочарование и ако искате да се поздравите с успех, ще трябва да напрегнете малко сивите мозъчни клетки, за да измислите как точно да се справите с предизвикателствата из огромните нива.

Въобще Far Cry е едно от тези редки заглавия, които имат потенциала да ви грабнат от първата секунда и да не ви оставят, докато не видите финалните надписи. Просто почти всичко в тази игра е пипнато с любов и ще ви достави максимално удоволствие, ако си падате по stealth шутъри. Аз поне не мигнах няколко нощи, докато не минах всички нива и предполагам, че далеч няма да съм единственият...

Бягото е бързо и маневрено, но лесно уязвимо.

Идиличната картинка лъже. След малко на борда на този японски самолетоносач от Втората световна война ме чакат сериозни проблеми.

КЕФОМЕТЪР

Един труп по-късно и джипът е мой!

КАКВО ТЕСТВАХМЕ

■ Настоящата статия е подготвена въз основа на версия за пресата, предоставена ни от официалния представител на UbiSoft за България - "Медийна Къща" ЕООД. В тестваната версия бе включена по-голямата част от соловата кампания в играта, но за съжаление отсъстваше играта в мрежа. Финалната версия на Far Cry ще се появи на пазара в началото на април и ще предлага освен солова кампания и доста сериозен мултиплей режим!

Neighbours from Hell 2 on Vacation

...или 101 начина да съсипем ваканцията на съседа

■ JoWooD ■ http://www.jowood.com ■ 1 CD
■ P 233, 128 MB RAM, 310 MB HDD ■ уникален жанр

Съседе, къде си, съседе-е-е! Пак влязох в дома ти без да те питам, но съм убеден, че нямаш нищо против. Знам, че искаш да си поприказваш с мен, само дето не можеш да ме хванеш, щото си дебе-е-е-ел! Тъй като си падаш по животинките, сигурен съм, че ще се зарадваш на таралежа, който скрих между чаршафите ти. Чинията в клозета пак съм запушил с топче тоалетна хартия, но ти с това си свикнал, тъкмо ще имаш повод да я изчистиш, че знам, рядко го правиш. В пурите ти сложих пиратки, та да не сваляш гарда. Папагалът ти смятам да пребоядисам в розово, убеден съм, че така повече ще ти харесва. Бирата съм подправил с разхлабително, шегичка – нали разбираш... За яйцето, дето го изпекох в микровълновата ти печка хич няма да споменавам, щото стана мазало... Съседе, къде си, съседе-е-е-е! Хм, заминал е някъде явно... Защо ли не ми е казал, че ще пътува?

▲ Където вие виждате просто декоративно мостче, аз виждам ВЪЗМОЖНОСТИ...

▼ За този род предизвикателства ви трябват здрави нерви и точна мишка.

Боян Спасов
blizzard@rpgbg.net

Точно така – съседът, подлуден от шегите и номерата, които Уди му не спира да му погажда, а и от публичното унижение, в което участва, е заминал по докторска препоръка на околосветско пътешествие, за да се отдалечи от проблемите си. Освен че предвкусва приятният и успокояващ нервите круиз по море, той с нетърпение очаква да посети екзотични местенца по света като Китай, Индия и Мексико. Изобщо – това би трябвало да бъде най-страхотната ваканция, която един дебел, потен, смърдящ на бира и обут в розови джапанки съсед може да си позволи...

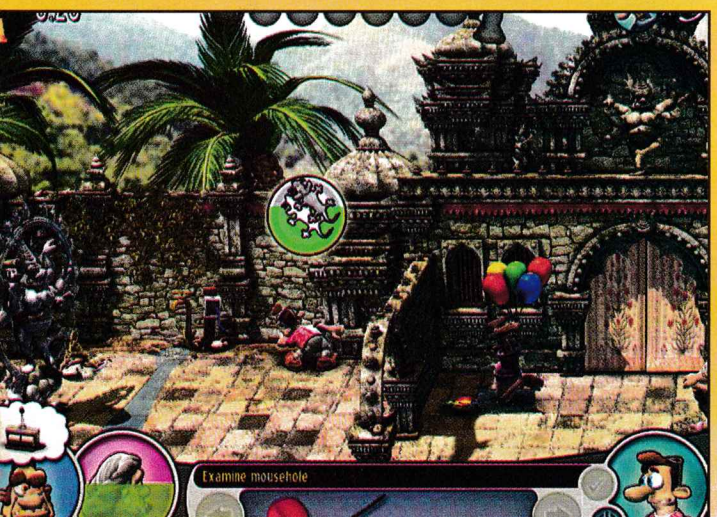
Не и ако зависи от Уди!

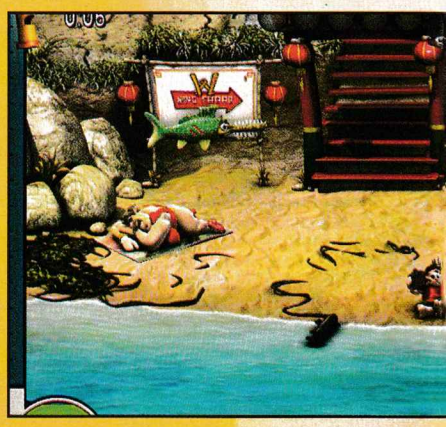
Съседът може и да смята, че бягството към далечни страни е спасението от досадното реалити-ТВ шоу, в което той неволно е станал главната звезда, но съдбата му е отредила друго. В неговото пътешествие ще го последват не само Уди, а и целият екип, окомплектован със скрити камери и каквато друга техника им е необходима, за да продължат да го излагат публично по най-мръснишки начини. Изобщо, това ще е една експлозивна ваканция, както в преносния, така и в буквалния смисъл на думата.

Графиката на Neighbours from Hell 2 е във все същия забавен триизмерно-комиксов стил и смятам, че ще се понрави на всеки, който е харесал първата част. Тъй като от излизането на предшественика изминаха само няколко месеца, нормално е да не се забелязва някакъв значим прогрес във визията на серията. Все пак разнообразието на декорите сега е далеч по голямо – в оригинала действието се развиваше само в съседската къща, а вече ще имате възможността да посетите заедно с омразния съсед Китай, Индия, Мексико и не-дотам-луксозната яхта за пътешествия. Всички декори са изпипани, както и преди, в наймалки детайли, но най-забавни за гледане, естествено, са самите герои.

Съседът е в романтично настроение

Неговата възлюбена Олга прилича на тежкоатлет, тежи поне 150 килограма и има малко дете, с което съседът определено не се спогажда, но всичко това сякаш не успява да го обезкуражи... Е, романтичните му авантюри само предоставят на Уди нови възможности да му погажда номера, излагайки го пред него-





▲ Майката на съседа не се срамува да го напляска дори на стари години.

▲ Макар че в геймплея няма кой знае какви тънкости, играта започва с обучаваща мисия.

Ако Neighbours from Hell 2 има някакъв сериозен недостатък, то той е отдавна познат на феновете на първата част – играта просто е прекалено лесна. Можете да преодолеете всичките 14 нива за един следобед, а ако сте добър, дори с максимален резултат, така че да нямате никакъв стимул да се върнете към това заглавие по-нататък. Това си е направо жалко, защото играта е увлекателна, забавна и поне според мен няма да омръзне на никого толкова бързо. Щеше да е хубаво, ако беше предвиден някакъв "екстремен" режим, в който нивата да са значително по-трудни за преодоляване или пък ако бяха направени няколко скрити бонус-нива, достъп до които да получите за награда при особено добра успеваемост. За съжаление, поне аз не открих нищо подобно в играта и макар че това по никакъв начин не ми развали удоволствието от нея, на края все още се чувствах "гладен". Да се надяваме, че скоро ще излезе трети епизод на тази толкова забавна и в същото време почти уникална по рода си серия, който освен познатите гегове ще предложи и някакво по-сериозно предизвикателство, ангажиращо играчите за повече от един следобед.

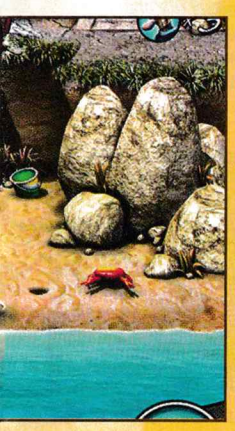
Плюсове:

- Също толкова забавна, колкото първата
- Прекрасна графика в комиксов стил
- Лесна за заучаване
- Нови епизоди, вече не в съседската къща, а по екзотични локации из целия свят
- Нови действащи лица

Минуси:

- Твърде кратка и лесна за изиграване
- По-скоро е разширение, отколкото нова игра

▼ Плажът предлага безброй нови възможности за погаждане на номера.

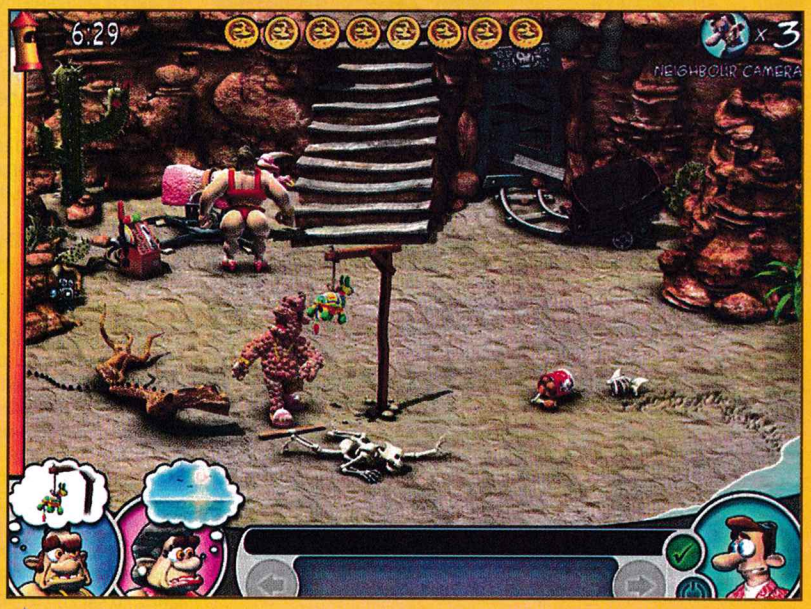


вата изгора. Самата Олга хич не се притеснява да приложи значителната си физическа сила върху съседа, когато тя самата е станала жертва на някоя от шегичките, което ги прави двойно по-сладки. Поуката е ясна – никога не се влюбвайте в жени, които могат да ви набият!

Щурмът на тежката кавалерия

Съседът си има подкрепления – любимата му стара майчица се присъединява към неговия круиз, оказвайки му морална, а в случаите, когато Уди се изпречи пред очите ѝ – физическа подкрепа. Щом погледнете тази внушително-страховита възрастна дама, веднага ще разберете, че точно на нея се е метнал съседът – само дето тя е още по-грозна и краката ѝ са по-космати. Тя си е довела и кучето, което дава на Уди нови възможности да всява смут в това смахнато семейство. Той в общия случай не може да прави номера директно на майката, но често успява да злепостави съседа пред нея, което е двойно по-сладко. Изобщо, горкият съсед ще изяде толкова бой в 14-те нови нива, че към края направо ще ви стане мъчно за него... Въпреки това съм сигурен, че няма да пропуснете Neighbours from Hell 3, когато му дойде времето.

Самият геймплей не е променян фундаментално в сравнение с първата част, но все пак е обновен. Уди вече не губи играта в момента, в който бъде заловен, а има три "живота", тоест право да сбърка 2 пъти и да се отърве само с няколко синини. Губите живот, когато ви залови или съседът, или неговата зловредна майчица. За да преминете успешно някое ниво, трябва да направите достатъчен брой подли номера на съседа, комбинирайки предметите, които сте събрали, с обектите около вас, като ако шегите се случат в достатъчно бърза последователност, получавате допълнителен бонус. Повечето действия стават само с едно кликване на мишката, но за някои по-сложни манипулации (например да уловите мишка в дупката ѝ или да изровите полезен предмет от чантата на майчето) се изисква известно усилие и концентрация от ваша страна – такъв род действия са реализирани със своеобразна мини-игра, в която трябва да държите трепереща курсор на мишката максимално близо до определена точка. Премахнати са някои игрови елементи от първата игра, например възможността за промъкване и ограниченото време за минаване на нивата.



▲ На моменти дори може да ви стане жал за горкия съсед.

Те са лоши и смешни. Те са черни и мразят престъпниците. Това са Майк Лоури и Маркъс Бърнет, две наркоченгета, които искат да направят света малко по-добър и няма да се спрат пред нищо, за да го постигнат...

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

BAD BOYS™ II

По-лоши от всякога, те идват, за да разчистят улиците от отрепки!

■ Blitz Games/ Empire Interactive ■ www.blitzgames.com/badboys2
■ P3 600 MHz, 128 MB RAM, 32MB Video ■ Action ■ 2 CDs

Кино и игри. Игри и кино. Все почесто се обединяват с една цел – парите. Независимо, че потенциалът при подобен подход е страхотен, не са един и два случаите, в които и двете страни подхождат високомерно към геймърите като смятат, че е достатъчно само да размахаш някое друго любимо име от големия екран.

Поредната жертва в борбата за някои и друг долар отгоре, се нарича Bad Boys II. Този сравнително приятен кинохит съдържа в себе си всичко необходимо за да повтори успеха и в света на компютърните игри. Огромната реклама, образите на симпатичните "лоши" герои, приличният сюжет и тоталният екшън са напълно достатъчни и би следвало да изстрелят до небесата компютърните приключения на двете наркоченгета. За съжаление това не се случва и творението на Blitz Games и Empire Interactive е далеч от нивото на филма.

Историята в играта е повече от банална. Има лоши, които продават дрога. От другата страна са добрите, които трябва да ги спрат. Вие сте от добрите, а целта е да разбиете престъпниците и тяхната организация. След уникално нескопосано-то интро пред вас ще има две възможности. Първата е да "скочите" право в екшъна. Като алтернатива стои вариантът да направите няколко тренировки, в които да усвоите основните движения и стрелбата. Тук едва ли ще се сблъскате с особени трудности, тъй като управлението е изцяло в рамките на стандартното за екшън игрите от трето лице. Странен е фактът, че

нашият герой не може да скача и да пълзи,

а единствените защитни действия са сведени до простичко прикриване. Това не бива да ви учудва и още при първата схватка ще установите, че от подобни маневри няма никакъв смисъл. Противниците, с които ще се сблъскате, са все едно пуснати от училище за дебили. В определени моменти техните действия страдат от тотална липса на разум. Не бива да се учудвате, ако вместо да се прикриват и търсят по-добра позиция, те се лутат като мухи без глави или в най-напрегнатия момент ви обръщат презрително гръб. Като капак на всичко явно те са също доста късогледи, тъй като в зависимост от условията на картата, можете да ги застреляте от разстояние един по един, без въобще да се усетят какво се случва. Като цяло умирането в Bad Boys II не е лесна работа. Единствената заплаха за вашите герои е да попаднат в тясно помещение с повече противници, когато те независимо от тоталната липса на желание или умения да ви убият, може по случайност ще ви уцелят.

Авторите са се помъчили да вкарат някои моменти, които все пак би трябвало да ви накарат да положите известни усилия в играта, но те са под всякаква критика. Едва ли ще са много тези, на които би им пукало как са се справили с точността при стрелбата, колко противници са обезвредили и въобще ченгета с какви качества са. Нали действието си продължава, лошите мрат в индустриални количества, така че кому е нужно да се замисля за някакви статистики, събиране на доказателства и други подобни щуротии. В престрелките с лошите ще разполагате с разнообразни оръжия. Базовото пушкало е пистолет, а освен него се намират различни пушки "помпи", автоматични оръжия като АК-47, Узи и други. За разлика от други подобни игри, тук можете да носите най-много две оръжия, така че просто захвърляте едното, грабвате другото и продължавате да громите наред. Приятно допълнение са ръчните гранати, които вършат чудесна работа за разчистване на мелета.

Като графика Bad Boys II не блести с нищо, но все пак е на поносимо ниво. Звукът е от най-положителните моменти и ако си падате по "черните" лафове и бъзици на Майк и Маркъс, този аспект от играта може и да ви допадне.

Няма милост за гадовете.

С АК-47 в ръката само чакам някой да ми кацне на мушката.

Само с пищов срещу хеликоптер?! Това е лудост!

Умението да се прикриваш е жизнено важно в играта.

КЕФОМЕТЪР

Защитна жилетка помага при подобни схватки.

1200

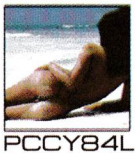
PCCY01L

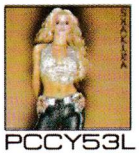
PCCY71L

PCCY33L

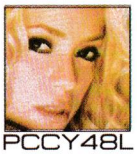
PCCY31L

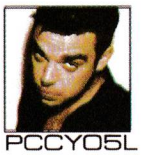
PCCY96L

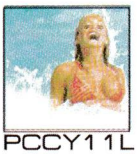

PCCY84L

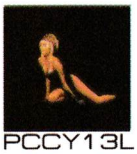

PCCY53L

PCCY54L


PCCY48L

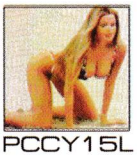

PCCY05L


PCCY11L


PCCY13L

PCCY40L

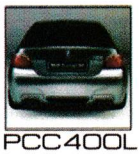
PCCY90L

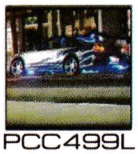

PCCY15L

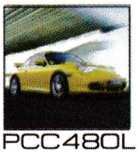
PCCY22L

PCCY25L

PCCY77L


PCC400L

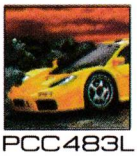

PCC499L

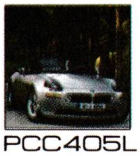

PCC480L

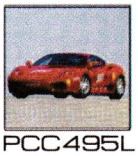
PCC900L

PCC910L

PCC963L


PCC483L

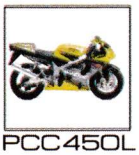

PCC405L

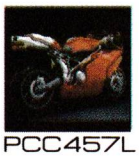

PCC495L

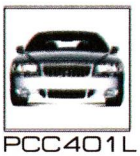
PCC911L

PCC901L

PCC982L

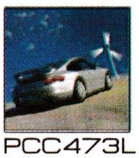

PCC450L


PCC457L


PCC401L

PCC409L

PCC491L


PCC473L

Цветни картинки за твоя цветен телефон

Изпрати SMS на 1200 с кода на картинката и ще получиш обратен SMS с парола.
През телефона си отиди на wap.hicomm.bg и въведи паролата.

1100

Mortal Kombat Juke Box
♫ PCCM36R ♪ PCCM36R

Altered Beast
♫ PCCM51R ♪ PCCM51R

Mortal Kombat
♫ PCCM35R ♪ PCCM31R

Doom
♫ PCCM31R ♪ PCCM31R

Doom 2
♫ PCCM32R ♪ PCCM32R

Hang-On
♫ PCCM44R ♪ PCCM44R

Duke Nukem 3D
♫ PCCM33R ♪ PCCM33R

Space Harrier
♫ PCCM67R ♪ PCCM67R

Sonic
♫ PCCM92R ♪ PCCM92R

Wolfenstein 3D
♫ PCCM17R ♪ PCCM17R

♫ Полифонична ♪ Монофонична мелодия

Полифонични и монофонични мелодии за твоя телефон

За полифонична мелодия изпрати SMS на 1200 с нейния код и ще получиш обратен SMS с парола. През своя телефон отиди на wap.hicomm.bg и въведи паролата. За монофонична мелодия изпрати SMS на 1100 с нейния код, като добавиш N за NOKIA, S за Siemens, A за Alcatel или SM за Samsung. Тя ще ти бъде изпратена.

Организатор PC Club. Цена за SMS към 1200 - 2 лв. без ДДС. Цена за SMS към 1100 - 1 лв. без ДДС.

Europa 1400 GOLD

Великолепен експанжън за великолепна игра

- 4head Studios / Encore
- www.the-guild.com
- P 400, 64 MB RAM, 16 MB Video
- икономическа-политическа симулация
- 2 CDs

Не е ясно защо разпространителите Encore Software са избрали това заблуждаващо заглавие – Europa 1400 – The Guild: Gold Edition, защото като "златни" обикновено се обозначават просто преиздадени игри, предназначени най-вече да издоят още малко парици от феновете на оригинала. Тук обаче е доста по-различно – защото с двата диска на това "златно" издание получаваме не само оригинала, но и едно много солидно разширение (expansion pack). Явно неслучайно компанията Encore Software е треторазреден разпространител.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

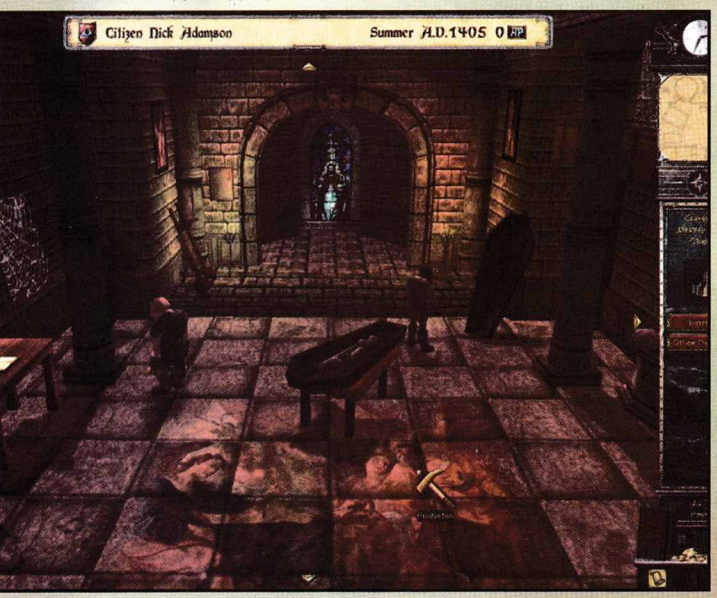
За разлика от тях германците от 4head Studios са се постарали много и освен другото са вмъкнали в Europa 1400 – The Guild няколко цялостни изменения, които може и да не забележат веднага, но въпреки това сериозно подобряват геймплея. Въобще личи си, че много внимателно са прочели забележките на феновете и са ги взели под внимание за разлика от цял куп реномирани производители.

И така – какви са новостите? Нови градове? Да! Нови професии и нови стоки? Да! Нови сгради? Да! Нови политически длъжности – и това да! Но не е само това! Защото производителите са успели да осъвременят и графиката, както и сериозно да подобрят някои аспекти на интерфейса – а във всяка игра в реално време удачният интерфейс е най-важният елемент от геймплея.

Чума в града!

Сега ще си купя топли чорапи за през зимата.

Първо Частно Гробище очаква новодомци!



В оригинала всички хора се движеха като зомбита. Сега само зомбитата се движат като... зомбита!

Няколко думи за графиката. Тя е очевидно подобрена, като разликата си личи особено когато сте вътре в сградите и наблюдавате хората отблизо. В оригинала 3D-моделите бяха много лоши, но още подразнещо лоши бяха анимациите им. Сега моделите не са подобрени сериозно, но анимациите вече са на съвсем друго ниво. Е, не са направени с motion-capture технология, но вече не дразнят и са си направо прилични. Графиката като цяло също изглежда подобрена. Ако погледнете системните изисквания, ще забележите, че те са безкрайно ниски за днешните времена. Но като си инсталирате играта, ще забележите наличието на две стартиращи иконки – за притежателите на по-стари компютри и за собствениците на по-съвременни щайги. Ако спадате към последните, ще можете да се наслаждавате на значително по-добри текстури и някои допълнителни специални ефекти.

В началото на играта може би няма да ви направят впечатление измененията в интерфейса, но когато бизнес-империята ви започне да се разраства, ще започнете да оценявате новостите. Те са най-вече в две области – управлението на товарните колички и особено внимание е обърнато на опциите за "фина настройка" на майсторите. Сега те вече разполагат с много по-сериозни възможности за ефективна организация на производството и продажбите. На практика с тези нови опции можете да ги оставите почти без надзор и да се отдадете изцяло на политика, без да се тревожите прекалено много за ежедневните банални грижи за насъщния.

О, и за малко да пропусна -

добавена е опцията да сложите край на живота си, като скочите през прозореца на къщата си

Защо да го правите ли? Защото понякога е много по-изгодно да отстъпите ред на наследниците си, вместо с разни пенкилери да се опитвате да преживеете над 100 години!

Дотук тези изменения засягат цялата игра – както и оригинала, така и "вграденото" разширение. Нека сега да хвърлим един поглед какво допълнително ще ни предложи и то? На първо време – погледнете

няколко реда по-нагоре – там става въпрос и за политически постижения. Да, така е – защото в Europa 1400 The Guild парите все пак се печелят – по-лесно или по-трудно. Но целта е не само да напълните бурканите със жълтици и да си ги броите през дългите зимни вечери, но и да направите политическа кариера. И за да ви е по-интересна тази кариера, са включени и три "имперски" благороднически длъжности – за тези, които са надскочили равнището на родния си град. Но каква е ползата от новите длъжности и парите, ако не можете да живеете още по-нашироко? За да отговаря начинът ви на живот на богатството ви и на положението в обществото? А и за да натриете носовете на съседите? Сега вече и за това има решение! Вече освен "стандартното" жилище можете да си построите още една помпозна сграда, която също може да се ъпгрейдва на три степени. И тук вече започва забавата. Защото производителите не са включили някакви банални нововъведения, а са добавили солидна доза мистика и фентъзи, от които на моменти може да ви се струва, че се намирате в имението на семейство Адамс.

Та да се върнем на новото жилище. Първата му степен позволява да наемете... алхимик! Точно така – ще си имате персонален алхемик, който обаче няма да се мъчи да превръща оловото в злато, а ще "вари" най-различни специални отвари. Тези "варива" не се продават и купуват и са само за персонално ползване, но за сметка на това някои от тях могат да ви бъдат безкрайно полезни по дългият път към висшето общество. Общо в играта са включени 15 различни еликсира, но един алхимик може да открие тайната на най-много шест от тях.

Втората степен на сградата ви позволява да си построите "The Cannon Tower" – **лична оръдейна кула, от която можете да си гърмите по тези, които ви дразнят**

▲ Пътуващият цирк е не само място за забавления

Звучи прекалено хубаво, за да е истина, нали? Така е – защото оръдието, с което ще разполагате, има огромна унищожителна сила... и още по-огромен шанс да не улучи така желаната цел!

Третата степен е също толкова забавна, защото вече ще можете да си построите и "The Secret Cabinet". А ползата от него е възможността да си вербувате и специален човек за "мокри" поръчки – персонален професионален убиец! Разбира се, и тук нещата не са толкова прости – но с повечко пари и търпение можете да постигнете фантастични резултати.

Сега да хвърлим един поглед на новите професии. Едната от тях е съвсем банална – "шев и кройки"... Но пък изделията не са съвсем банални и освен за продажба могат да ви бъдат много полезни и за лично ползване.

Другите две професии обаче са съвсем екзотични. Първата се нарича Travelling Entertainer и основните доходи идват именно от създаването на развлечения за гражданите (и просяците също са част от това развлечение)... Но не е само това! Защото тези "entertainers" имат на разположение и някои много сериозни оръжия – например разпалването на вражда (Blood Feud) между съперническите династии и дори използването на вуду кукли срещу тях.

И сега третата професия. В нея се изявявате като изтъкнат гробар! Точно така – фирма "Гроб за всеки джоб"! Но това е само външната, легалната страна на бизнеса ви. Наистина ще получите някакви доходи, като продавате (по-точно давате под наем за по десетина години) на парцели от по 2 кв. м., но истинският ви бизнес е съвсем друг. Какъв ли? Ами производството на разни предмети... и от какъв материал са тези предмети? Ами от кокали и черепи! Ами така де след като имате цял куп суровини на разположение – трябва само малко да поразкопаете. Но пък дали има работници, които ще се съгласят да работят с подобни материали? А всъщност кой пък се нуждае от работници, след като наблизо има цяло гробище с трупове? Трябва само да си припомните някое от заклинанията на некромансерите и хоп – ето че вече едно зомби се олюлява наоколо, готово да изпълни всяка ваша заповед! И на това отгоре зомбитата не искат заплата, освен може би някое евтино блюдо от червеи от време на време. Да не говорим пък за това, че можете да използвате зомбитата и за някои други дейности – например в някоя тъмна нощ да изкарат акъла на някой досаден неприятник. Въобще това занимание си е голяма далавера – не плащате нито за материали, нито за работници! За сметка на това обаче много от дейностите ви са незаконни и можете сериозно да пострадате, а дори и да не ви хванат пак репутацията ви много страда и това сериозно затруднява политическата ви кариера!

Звучи ли ви забавно? Така си е! Ако ви харесват подобни игри, не губете време, се снабдете с Europa 1400 – The Guild: Gold Edition и се захванете да изучите тънкостите на благородната гробарска професия.

КЕФОМЕТЪР

5

ГРАФИКА	4
ЗВУК	4
ГЕЙМПЛЕЙ	5

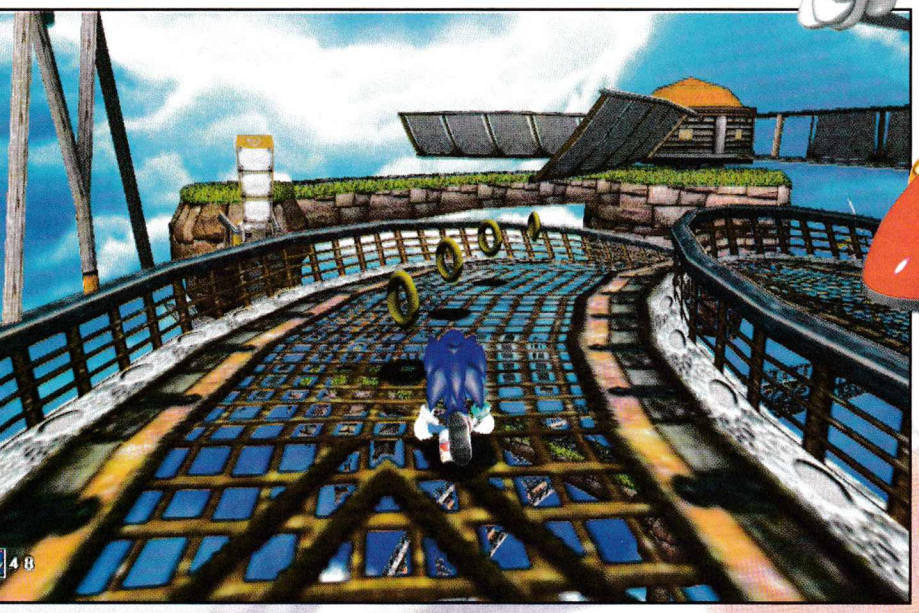
▲ За какво ли служи този фургон?

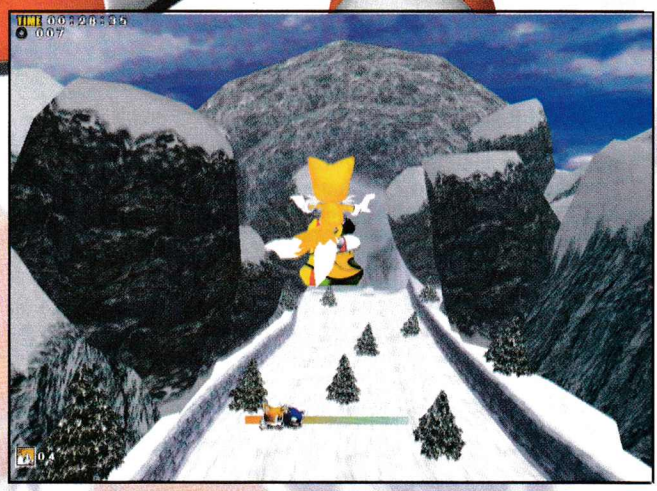
▼ Тук става нещо. Дано да е за добро!

Sonic Adventure DX Director's Cut

С две думи - нямам думи!

■ Sega ■ www.sega-europe.com ■ Jump-n-run
■ P3 800 MHz, 128 MB RAM, 16 MB 3D Video ■ 2 CDs





Соник, синият таралеж, който според проучванията, проведени през средата на 90-те, бе по-популярен дори от баскетболиста Майкъл Джордан. Соник, виртуалният герой, който несъмнено бе класика не само сред персонажите на Sega, но и при конзолните игри изобщо. Като изходим от презумцията, че няма нищо вечно, включително популярността и интереса към класиките, надявам се феновете на свръхзвуковия тарльо да не се изненадат много, че любимият им герой не става за нищо в наши дни.

Иван Георгиев
ivan-g@techno-link.com

Оригиналната Sonic Adventure се появи през края на 1999, когато стартира последната конзола на Sega, наречена Dreamcast. Играта за времето си имаше умерен успех, дължащ се предимно на познатата марка, а и на любопитството към първото приключение на таралежа в три измерения. Критиката не бе толкова въодушевена от играта, коментираха се някои досадни бъгове и проблеми с фреймрейта, но в общи линии може да се твърди, че първото издание не бе разочароващо.

Когато Dreamcast се провали, а Sega решиха да не правят повече конзоли и да се съсредоточат върху разработката на игри за доскоро конкурентните системи, бе взето решението Sonic да стане франчайз за нинтендовския Gamecube. Речено-сторено. През юни миналата година излезе разширено издание на Sonic Adventure, маркирано с абревиатурата DX (която не ме питайте какво значи). Не знам нищо за успеха на тази версия, но рецензиите клоняха повече към критиката. От статията ми за порта за PC, който излезе 5 години след версията за Dreamcast, ще разберете защо. Макар че, сигурен съм, вече се сещате.

Няколкото десетки мисии, които всъщност са различното от оригиналния Sonic Adventure, са

прах в очите ви

и умът ми не го побира как е възможна такава гавра с почитателите на синия тарльо. Ако отиването до определена точка от нивото и връщането в изходна позиция може да се нарече мисия, тогава значи аз нещо не съм наред и изцяло ме игнорирайте. Но, ако сте на моето мнение, че това е тъпотия от класа, по-добре и не почвайте този режим. Така или иначе първо трябва да минете стандартния Adventure, за да го отключите.

В Adventure положението не е много по-различно, но сред проблемите се намира по нещо, което има вероятност да ви допадне, особено ако сте във възрастовата категория на 6-10-годишните. Но пари не бих заложил на това.

Историята връща под прожекто-

рите един от култовите злодеи – доктор Роботник, който този път е решил да подходи по-плавно към опитите си за завладяване на света. Като начало той смята да си построи огромен град, където да майстори механични воини. Тази си цел ученият смята да постигне с помощта на извънземния плазмодий Кейос, но последният е твърде слаб в началото, за да се справи със Соник и дружината му. Силата на пришълеца нараства прогресивно с поглъщането на всеки един от седемте Смарагди на хаоса (Chaos Emeralds). Вашата задача, разбира се, е да се доберете до опасните камъни първи.

Първоначално можете да управлявате само Соник. С напредването из нивата се срещате със старите си приятели, познати от предишните части на поредицата. След като ги намерите и вербувате за войната си с Роботник, вече

КЕФОМЕТЪР

2

ГРАФИКА 2
ЗВУК 3
ГЕЙМПЛЕЙ 2

можете да играете и с Тайлс,

Нукълс, Ейми, Е-102 и Биг. Една от малкото положителни страни на играта е, че героите са уникални по своему и това предполага, че минаването на едно и също ниво с всеки от тях ще предлага различни предизвикателства и изисква ползването на различни подходи.

Геймплеят не се е променил с нищо от двуизмерните серии с тази разлика, че преминаването в 3D дори го е съсипало в голяма степен. Всичко, което се иска от вас, е да прекосите нивото от начало до край, да събирате пръстени и да избягвате препятствията – шипове, пропасти и разни мерзавци, които ви заместят или хапят. В края на нивата ви чака по един бос и там номерът е да откриете система, за да го победите. Принципно тя се изразява в това да се измъкнете от атаките му и да дебнете уязвимите му моменти, в които нищо не може да ви направи, за да го пердашите. Изглежда просто и някога наистина бе така, но минаването на Sonic в три измерения нещо бая куца.

Ах, тази камера! (цензурирано)

Вече не знам какво трябва да се направи, за да се реши проблемът с лашкащата се камера веднъж и завинаги. Аман от аматьорски изпълнения! В Sonic Adventure тя или изостава нейде по пътя, или преминава стени, или автоматично застава на възможно най-неподходящия ъгъл. Пълна отврат! Даже на съвсем прави отсечки се случва, както си е фиксирана на гърба на героя, изведнъж да се извърти и всичко от отива по дяволите, защото ако допреди секунди е трябвало да натискате един бутон за движение напред, заради промяната на изгледа бутонът вече е съвсем друг. Какъв е смисълът да хваля опростеното управление от само шест бутона, включително за посоките, след като камерата плюе върху всичко?

Най-странното е, че уж новият Sonic за PC изглежда по същия начин като оригинала за Dreamcast. Не мога да приема игра с графика отпреди пет години, която изисква препоръчително 256 MB RAM и Pentium 3. Смешно е.

А като казвам, че визията е демоде, разбирайте ОТВРАТ -

кубче върху кубче и четири пиксела за текстура...

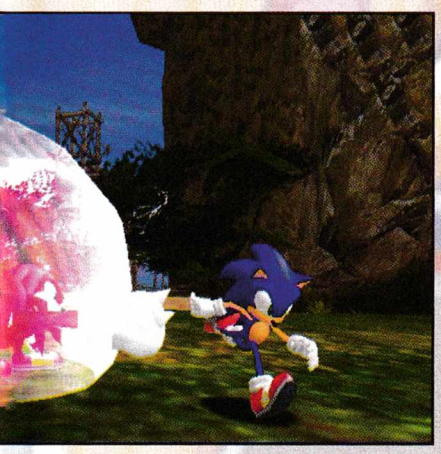
Можеше да бъде поне малко пошареничко, за да се радват хлапетата. Нали все пак за тях е насочен този продукт? Но с изключение на приличните (за стандартите на миналата петилетка) модели на персонажите, положението е плачевно.

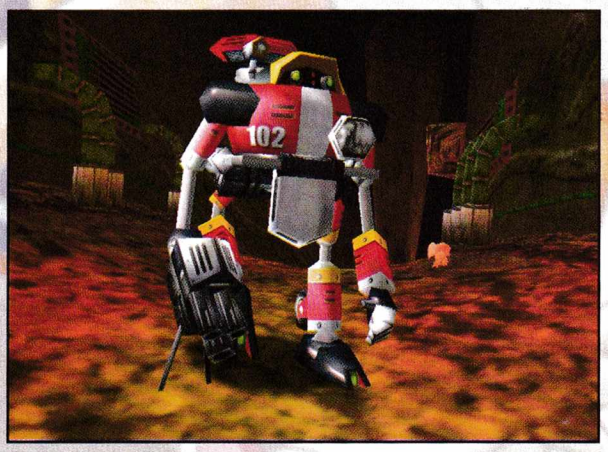
Като добавя и факта, че нееднократно се случва да пропадате в бездна, въпреки че стъпвате на твърда основа, само защото някой програмист не си е свършил работата, надявам се да не е останал ентусиаст, готов да си причини това недоразумение.

С музикалното оформление се свиква. Да, това означава, че и то е хахаво, но съвсем не може да се сравнява с гореспоменатите "достойнства". Как да ви кажа, японското диско от 80-те има невероятната способност да ви лази по нервите до един момент, в който изведнъж се пречупвате, пускате автопилота и се възнасяте в Нирвана, Валхала или дето религията ви повелява. И докато сме на тема звук – Соник е с мутиращ глас на тийнейджър. Нямам какво повече да добавя.

Тук се предполага, че трябва да дам заключителното си мнение за Sonic Adventure DX Director's Cut (последният да затвори вратата). Ами то би трябвало да е станало повече от ясно от написаното дотук. Тази игра е разочарование за почитателите на Соник, на Sega, на конзолните портове (има ли такива всъщност?)...

Бягайте далеч от тази игра, а ако сте родител и разбера, че сте я причинили на детето си, ще се обадя в социалните служби!





Wars & Warriors Joan of Arc

Какво става, когато автор на стратегии се захване с екшън-игра?

■ Enlight ■ www.joa-game.com ■ P3 800, 256 MB RAM, 32 MB 3D Video, 1.1 GB HDD ■ екшън ■ 1 CD

Изобщо не е странно, че най-сетне се намери гейм-дизайнер, който да пресъздаде героичната история на Жана д'Арк в компютърна игра. Името на този дизайнер е Тревор Чан, а досегашната му практика е само и изключително в жанра на стратегиите (сравнително старата Seven Kingdoms, двете части на серията Capitalism и др.). Wars & Warriors: Joan of Arc е неговото първо екшън-ориентирано заглавие и ако съдим по името, би трябвало да се превърне във флагмана на цяла серия подобни игри с марката Wars & Warriors.

Боян Спасов
blizzard@rpgbg.net

Такива мелета не са изключение и понякога играчът губи ориентация.

Вероятно плановете на авторите са точно такива, но поне аз се съмнявам, че те ще се осъществят. Въпреки приятната си, макар и не зрелищна, графика и приличното музикално оформление, Joan of Arc просто не е достатъчно качествена, за да остави трайно впечатление и да се превърне в родоначалник на цяла серия екшън-ориентирани игри. При разработката са допуснати някои сравнително елементарни грешки, които вероятно ще подразнят мнозина и в крайна сметка ще загробят амбициите на създателите.

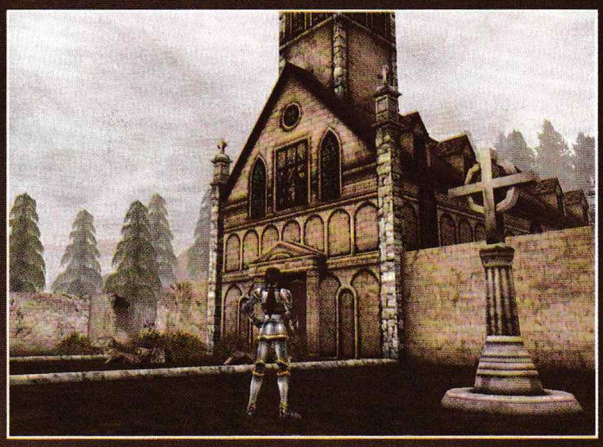
Ще пропусна преразказа на епичната, но и доста обемна, история на легендарната жена-войн, защото иначе би трябвало да говоря за нея в цялата статия и вместо това направо ще "сграбча англичанина за гръкляна", както вероятно са се изразявали сънародниците на Жана, тоест – ще ви разкажа за самия геймплей.

Средновековните градове са нарисувани доста добре.

Ще играете и в закрити пространства.

Joan of Arc има амбицията да разнообрази екшъна с ролеви и дори стратегически елементи

Самите битки естествено заемат преобладаващата част от игровото време, но са реализирани доста семпло – с меча си Жана може да изпълнява "бързи", "силни" или "комбо"-атаки. Последните се правят чрез натискане на комбинация от клавишите за бързи и силни удари, с което играта малко напомня на конзолните заглавия (само че там този елемент обикновено изглежда далеч по-добре). Освен това героинята може да парира вражески атаки и да си служи и с лък, като за самото прицелване камерата автоматично се превключва в поглед "от първо лице". Дотук, както виждате, няма нищо необичайно. Малка, но приятна екзотика е възможността да яздите кон в някои мисии – за съжаление управлението е реализирано зле и вероятно ще ви развали удоволствието. Противниците имат подобни способности, но в общия случай ги използват твърде неефективно, компенсирайки ниското качество с голямо количество, така че се подгответе психически да избивате нескончаеми тълпи английски псета и френски предатели от началото до края на играта. Сега е време да споменем и за обещаните ролеви елементи – Жана обикновено не громи враговете сама, а е придружавана от един или повече спътници. В битка останалите юначаги се оправят сами дотолкова, доколкото стигат силите на твърде елементарния изкуствен интелект, вложен в тях. Играчът трябва да се грижи за екипировката и развитието както на Жана, така и на придружителите й. Напредвайки в играта, ще намирате по-добри оръжия, както и някои други дребни предмети, повишаващи шансовете за оцеляване



Именно църквата и религията са променили съдбата на Жана д'Арк, а чрез нея и на цяла Франция.

Изкуството да заемеш героична поза...

или бойната мощ. За съжаление, няма изобщо да ви се наложи да си напрегнете сивите клетки при нагаждането на екипировката, защото обикновено намереният нов предмет е използваем точно за един от героите и освен това е строго по-добър от досегашното му снаряжение, което до голяма степен обезсмисля изобщо целия този игрови елемент. Отново по подобие на ролевите игри убитите противници ви дават точки опит, които след известно време позволяват на героите да подобрят своите показатели (сила, ловкост, защита, лидерство, жизненост и енергия, която се консумира от специалните атаки), да повишат ефективността на някой от своите удари или да научат съвсем нови "комбо"-движения. Ефектът на цялото това развитие не е видим лесно в игра и дори да вземате погрешни решения, например да повишавате неподходящ атрибут или неизползвана атака, това едва ли ще затрудни прогреса ви твърде много.

Толкова за ролевите елементи, да видим сега какви са стратегическите. В определени мисии с натискане на клавиша F2 ще можете да превключите в типичния за повечето реалновремеви стратегии поглед отвисоко. Тук ще можете да управлявате единиците си по типичния за стратегическите игри начин, а също така да използвате различни обсадни машини срещу вражеските укрепления. Въпреки това нещата не изглеждат така, както ми се струва, че трябва да е една средновековна битка. Не очаквате кой знае какво нито като реализъм, нито като забавление – в този "стратегически" поглед лъсват още няколко недостатъка на геймплея, като калпавия патфайндинг на единиците, например. В крайна сметка за мен Joan of Arc си остава екшън игра, която само страда от идеите на авторите да я продават на хора, харесващи други жанрове.

КЕФОМЕТЪР

Докато се движите из откритите пространства, няма да имате съвсем никакви проблеми с поведението на игровата камера. когато обаче се качите на гърба на кон, влезете в битка или пък в затворено помещение, същата тази камера често се държи по много странен и непредсказуем начин, което дава още една черна точка на играта. Друг дразнещ елемент е дизайнът на самите нива, който обикновено лимитира твърде много играча – например не можете да кривнете от пътеката и да тръгнете през полето, защото авторите са решили така...

Феновете на мрежовите битки също ще останат разочаровани, защото играта не предлага каквито и да е възможности за мултиплей, макар и да има очевиден потенциал в тази насока. Защо авторите не са включили такива опции за мен си остава загадка, но все пак предполагам, че са виновни прастарите проблеми, свързани с безжалостно приближаващите крайни срокове.

Кампанията се състои от осем мисии

с постепенно нарастваща продължителност и сложност. Игровото време не е твърде дълга, но тъй като самата игра е доста монотонна, а битките не предлагат почти никакви нови предизвикателства, сигурен съм, че мнозина ще се отегчат преди дори да се доближат до края. Това е жалко, защото поне на пръв поглед заглавието изглежда обещаващо, а и епичната история на Жана д'Арк е заслужила едно по-добро, по-зрелищно и най-вече по-забавно представяне на компютърния монитор. За да завърша с нещо позитивно след цялата критика, нека кажа, че въпреки полузавършения си вид, играта като цяло е стабилна и поне на моята машина не блокираше, а и бъговете от друг тип бяха сравнително малко.

Internet & Game Clubs
QUEST
Оптичен Интернет, ВидеоЧат, VoIP.
Виртуалната реалност вече е факт...
ул. "Трапезица" 4
до метростанция "Сердика"
www.questbg.net
ж.к. "Толстой", бл. 43
до 54 СОУ

Двубой в крепостта на лешояда.

Тук е леко горещо, струва ми се.

CONAN

Не е много, но е от сърце

■ Cauldron ■ www.conangame.com ■ P2 1 GHz, 128 MB RAM, 32 MB 3D Video ■ Action ■ 2 CDs

Мъжът пристъпваше тихо като котка в мрака. Студените му сини очи не показваха нито страх, нито напрежение, те излъчваха просто бдителност. Една сянка се раздвижи пред него и се превърна във въоръжен рицар. Със смайваща бързина кимериецът извади сабята си от изтърканата ножница и се хвърли напред. Остриетата се срещнаха веднъж, после още веднъж и рицарят се свлече на земята, облян в кръв.

Иван Цирков
blader@pcclub-bg.com

Факт е, че винаги съм бил голям фен на приключенията на Конан. Но не заради филмите, които бяха в най-добрия случай посредствени, а заради книгите, където образът му е малко по-различен. В България те не са чак толкова популярни и когато стане дума за фентъзи, всички се сещат за съвсем други заглавия, но в световен мащаб почитателите на Конан са изключително много, а писателите, които пишат за него, също са доста. При това сред тях се срещат доста известни имена, като това на Робърт Джордан, по-известен с многотомната си поредица "Колелото на времето". А оригиналният автор, създал Конан преди почти цял век, е Робърт Хауърд. Но стига толкова предистория, нека поговорим за играта.

На първо място, тя се базира повече върху книгите, отколкото върху филмите, въпреки че визуално има директни заемки. Но поне историята е напълно нова и не се базира върху вече известни приключения на кимериеца.

Един ден Конан решава да посети родната си страна – Кимерия. Мрачно и студено място, където основното занимание на хората е войната. Затова далеч не е изненадващ фактата, че Конан заварва селото си разрушено, а последният оцелял успява да му каже само, че са ги нападнали войници, носещи символа на лешояда. И между другото са се сдобили с древен артефакт – магическо огледало. Конан, след като погребва близките си, се впуска в преследване. Постепенно разбира истината –

че култът към лешояда всъщност е само прикритие

и зад него стоят поклонници на древния бог Сет. И така, вече не става дума само за отмъщение, а и за съдбата на целия свят. Историята е напълно в духа на оригинала и без да е много заплетена, е интересна.

Пътешествието ще ви отведе до повече или по-малко познати места – кимерийските планини, Черната Река, земята на пиктите, Кордава, джунглите на Дарфар, пустинята на Стигия и др. Разнообразието е голямо, отделните локации са пресъздадени съвсем достоверно. Някои от нивата са по-праволинейни, други са по-разклонени, но като цяло винаги ще намирате пътя си относително бързо. А и фактът, че в повечето случаи ще разполагате и с карта, допълнително улеснява нещата.

Разбира се, в игра като тази основният акцент е върху екшъна и точно тук се проявява истинската и прелест. Конан може да носи няколко оръжия едновременно, като единственото ограничение е, че от всеки тип може да има само по едно. Например в началото започвате с бащиния си меч, познат ни от филма, но щом намерите по-добър меч – първият изчезва от инвентара ви. Иначе другите видове оръжия са брадва, боздуган и нещо средно между брадва и меч. Интересното е, че в някои моменти от играта, главно при прехода между нивата, ще губите някои оръжия. Не знам доколкото това е умишлено, но прави неприятно впечатление. Например в едно от нивата аз взех боздуган, който, незнайно защо, изчезна съвсем скоро след това. Иначе най-доброто оръжие е т.нар. atlantean sword, иначе казано – мечът на атлантите, древното население на света, където се развива действието. Този меч също е известен от филмите, защото Арнолд Шварценегер го размахва кажи-речи през цялото време. Особеното при него е, че не го намирате цял, а на части, общо четири на брой, из различните нива. Първите три се появяват сравнително рано в играта, но четвъртата – чак накрая. Освен това ще намирате каски, налакътници и нараменници, а и в някои нива ще носите различни брони.

Брей, че голям скорпион...

Ето една оживяла статуя.

Тежка битка срещу трима.

По-интересното в играта са добавените RPG-елементи

Не очаквайте някаква сложна система, просто всяко убийство ви дава точки опит, които можете по всяко време да инвестирате в някое от многобройните умения. Те се делят най-общо на два типа – различни удари и комбота и общи показатели. Всяко от тях има по три нива на развитие. Например можете да повишавате издръжливостта на Конан, бързината му, или пък щетите на някоя конкретна атака. А иначе самите комбота са доста интересни. Те, от своя страна, също се делят на два типа – за меч и за брадва. Аз лично играх с меч и според мен това е подобният вариант. Разполагате с четири бутона за атака и един за блок. Комботата се получават просто като натискате тези бутони в определен ред, а понякога се налага да натискате и по два едновременно. Като цяло не са трудни за правене и доста бързо ще развиете някои от тях, които ще използвате в по-голяма степен. Факт е, че те са с различно предназначение – например когато сте заобиколен с противници, или пък се биете срещу някой тежко брониран рицар, или пък в най-обикновена битка. Не бива да забравяте и да блокирате, когато не атакувате.

Като оставим битките настрани, управлението на Конан е малко специфично. Той самият подтичва с една странна походка, скокът също не е особено ефективен и като капак на всичко – няма начин да се хващате за ръбове и да изтегляте нагоре. Иначе казано – играта силно ви ограничава в областите, където можете да се движите. От друга страна, на определени места можете да се катерите по стени, планини, стълби и т.н.

КЕФОМЕТЪР

4

ГРАФИКА	3
ЗВУК	4
ГЕЙМПЛЕЙ	3

Селото гори, но не бях аз!

Враговете ви като цяло са съвсем стандартни

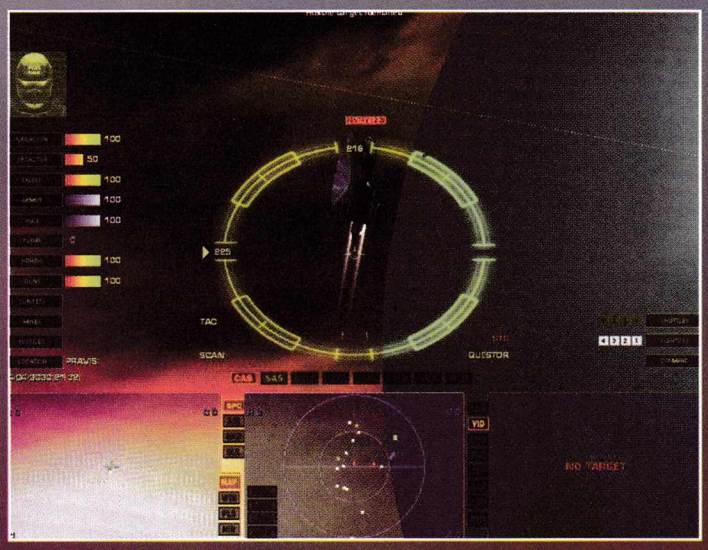
Но, отново в духа на книгите, за разлика от по-съвременните канони в жанра, няма да срещнете елфи, джуджета и т.н. Практически почти всички срещу вас са хора – магьосници, рицари, диваци, а останалите са скелети, скорпиони, кучета. Е, на места има и по-екзотични същества, а в играта като цяло не липсват и босове. Интересното е, че боевете са учудващо лесни. Това, разбира се, зависи и от степента на трудност, но като цяло са една идея под необходимото. Като прибавим и факта, че ако умрете в бой (а не например от лошо преценен скок или подъл капан), ще попаднете във владенията на Кром, върховния бог на кимерийците. Там ще бъдете подложен на изпитание (да убиете няколко противника) и ако го издържите, ще бъдете върнати обратното. Иначе казано, смъртта е не пречка, а дребно неудобство. А нормалният начин за сейв на играта е да намирате едни специални камъни, които стоят в инвентара ви и всеки един от тях ви дава възможност за запазване на играта на произволно място. Т.е. имаме нещо средно между чекпойнт система и конвенционален сейв, което според мен е добра идея.

В графично отношение играта е по-скоро над средното ниво. Филмчетата между мисиите, създадени с енджина на Conan, са добри и най-интересното – дълги. От тях ще научите доста неща относно историята. А иначе текстурите са относително богати, а моделите – що-годе детайлни. Поддържат се разделителни способности до 1600x1200, както и анизотропна филтрация и т.н., т.е. играта предлага една идея по-добра визия от повечето заглавия, разработвани паралелно за конзола и PC. Без да е нещо особено, графиката по никакъв начин не дразни и най-важното – изискванията всъщност са относителни ниски.

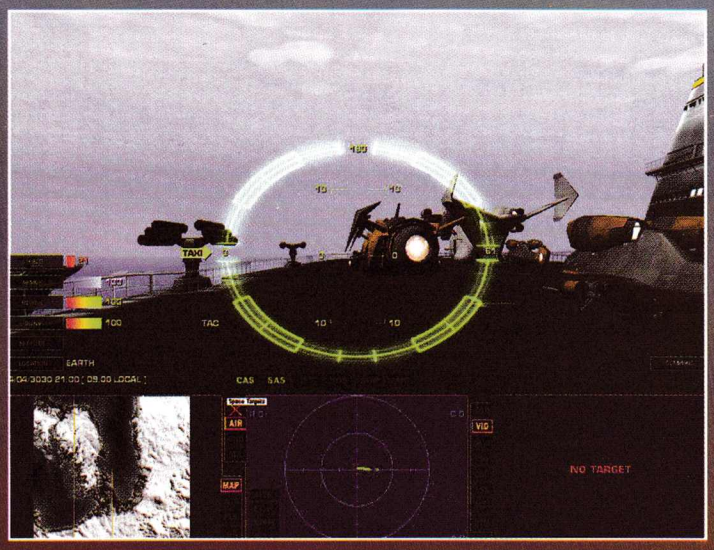
За звуковото оформление също мога да кажа само добри думи. Озвучаването на персонажите е доста добро, а музиката, или поне няколко парчета от нея, е взета от първия филм. Като цяло бих казал, че в това отношение играта наистина изненадва приятно.

Тук обаче идва голямата критика – бъговете. А те са доста. На първо място – споменатият по-горе atlantean sword така и не успя да бъде събран от мен, защото последните две части мистериозно изчезнаха от инвентара ми малко след като ги взех. Някои предмети, които по принцип знам къде да намеря, при повторно преиграване на същото място, вече не са там. На места е изключително досадно катеренето по разни ръбове, защото скокът невинаги прави това, което се очаква. И като капак на всичко камерата много, ама много често се сбъгсва и увисва над дясното рамо на Конан, гледайки към краката му, вместо към него. За щастие това се оправя лесно.

Като цяло играта е хубава и малко досадни бъгове вероятно ще бъдат отстранени с бъдещ пач. Или поне така се надявам. Лично аз се забавлявах с Conan, предполагам повечето почитатели на жанра също ще го направят, още повече, че скоро не са излизали наистина добри заглавия от този тип.



▲ След малко някой от противниците ще се появи на екрана.



▲ Началото на поредната мисия започва от борда на този футуристичен кораб.

UNIVERSAL COMBAT

Универсална битка или колосална бъркотия?

■ 3000AD/DreamCatcher ■ www.universalcombatgame.com ■ P3 1 GHz, 128 MB RAM, 32 MB Video ■ Strategy/Simulation/Action ■ 1 CD

Маркетинговите трикове са неизменна част от всеки бизнес. Това важи с пълна сила и за геймърската индустрия. Не знам дали някога сте чували за Дерек Смарт и Battlecruiser. Напълно е възможно и да не сте, тъй като някои от изданията бяха откровен провал. Очевидно с идеята да се отърве от компрометираното си минало, новото издание вместо Battlecruiser Generations се появи с напълно новото име Universal Combat. Дали зад новото име се крие нов геймплей и по-малко грешки и недомислици? Едва ли. Явно традициите продължават да бъдат такива каквито са...

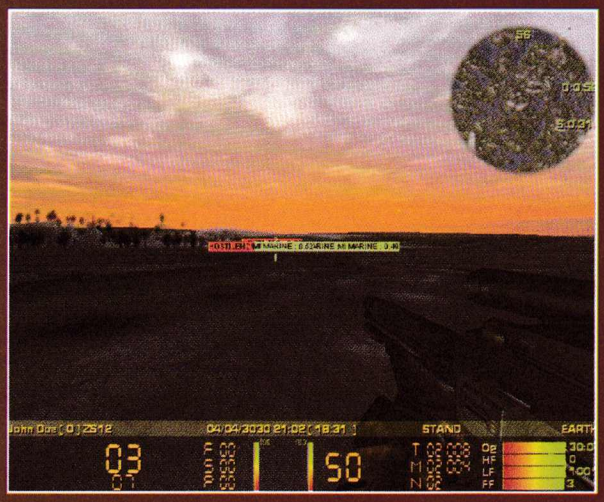
Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

Май няма по-трудна за определяне като жанр игра. Universal Combat се отличава с гъвкавост и многоаспектност, които далеч надхвърлят рамките на стандартното и общоприетото. В заглавието на DreamCatcher може да се намери практически всичко. Освен чисто стратегическите елементи, тук има множество симулативни, а като капак на всичко присъстват и моменти, в които всичко се превръща в класически шутър. Това звучи примамливо, но дали идеята за създаването на игра по начин, наподобяващ този при многофункционалните домакински уреди, предлагани в различните хоумшопинг-вариации, е най-подходяща. Подобно многообразие от различни жанрове изисква солидно количество финансови и технологични ресурси, огромен опит и многоброен екип. Дори всички тези условия да са налице, едва ли може да се очаква, че всеки елемент от едно такова разнолико начинание ще бъде на добро ниво. Очевидно създаването на компютърни игри е далеч от начина за произвеждане на някое универсално ренде, а и 3000AD и DreamCatcher не са имали нито времето, нито нужните финансови, технологични и човешки ресурси, тъй като продуктът, създаден от тях, дава достатъчно основания за критики по всички възможни направления.

КЕФОМЕТЪР

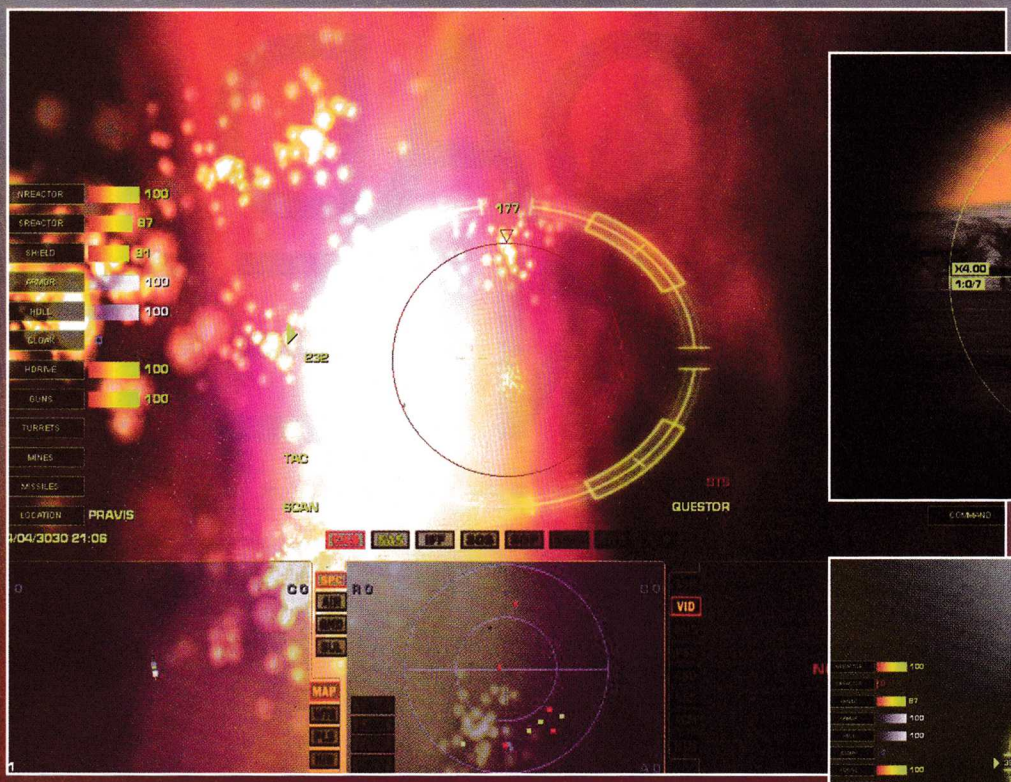
ГРАФИКА	3
ЗВУК	2
ГЕЙМПЛЕЙ	2

▼ Врагът се появява във FPS-мисиите под формата на табелки.



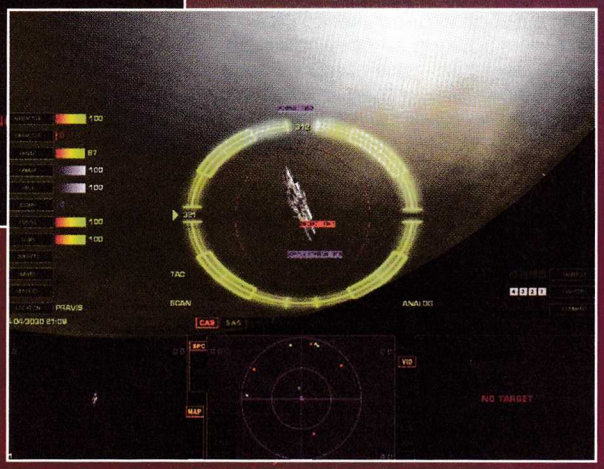
Universal Combat е една от най-странните игри, на които някога съм попадал. От една страна, тя разполага с невероятни възможности, които би следвало да гарантират колосално количество разнообразен гейминг. Едва ли се нуждаят от особен коментар дори само суровите факти. 54 въздушни и космически кораби, 22 наземни машини, 10 морски кораба, 20 персонални оръжия, 250 планети и т.н. Това са само част от фактите, които трябва се имат предвид, преди човек да реши да се впусне в занимания с игра като тази. При всяко положение това заглавие е твърде разнопосочно и изисква доста време за разучаване и усвояване.

На практика поради странното изпълнение и невероятните недомислици от страна производителя, се е получил продукт, около който остават да висят във въздуха твърде много въпроси. Не знам с каква мисъл са подходили авторите, но не ми стана ясно как е възможно да оставят една толкова комплексна, разнообразна и в крайна сметка сложна за разучаване игра, без никакви въвеждащи или обучителни мисии. Доста разточителните и обилни като информация ръководства в печатен и електронен вид не помагат много, тъй като в тях може да придобиете представа за какви ли не неща, но не и как да влезете в играта по най-бързия възможен начин. Това не би бил особен проблем ако ставаше дума за някой повърх-



Чуждият кораб изчезва сред пищни експлозии.

И оптиката не помага за да се видят лошите.



Напред към следващата цел.

ностен екшън или рейсър, където няма кой-знае какво да се мисли. Не такъв е случаят с Universal Combat. Вторият сериозен проблем е свързан с невероятната мудност на действието, комбинирана в определени моменти с тотална неяснота за същността на задачите и техния смисъл. Практически непрекъснато се налага да бродите из открития космос и да очаквате нещо да се случи. Най-накрая наистина нещо се случва, но докато стигнете дотам, трябва да се заредите с обилна доза търпение. Като капак на всичко чувството за движение е почти незабележимо, което макар и обяснимо поне отчасти с това, че действието се развива в космоса, не прави скуката по-малка.

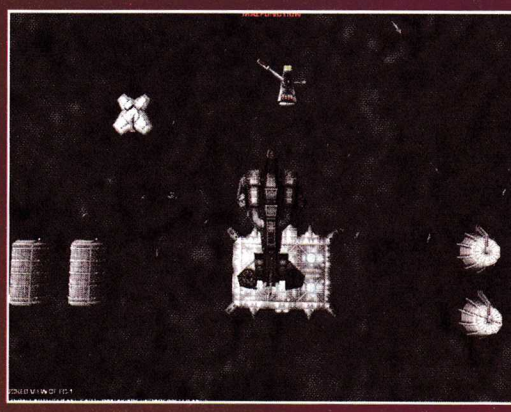
Един от най-големите абсурди е свързан с FPS-мисиите. Самото действие се развива по начин, навяващ мрачни мисли. Тази игра е първата, в която ще се наложи да воювате с табелки. След като попаднете на нужното място, ще имате време за известна разходка. После идва ред на тревожното съобщение, че лошите са дошли и просто така от небитието се изсипват две купчини етикетчета. Зелените са нашите хора, а червените – враговете. Пушката е снабдена оптика, но тя също не помага за разкриването на мистериозните противници. След като тръгнете към тях, трябва да имате предвид, че в момента, в който зад етикетчето се появи истинският враг, той вече е вдигнал своята пушка и с един изстрел ви прострелва фатално. Ако след подобно изживяване, все още имате някакво желание да продължите, ще откриете и някои сравнително интересни идеи и хрумвания, но като цяло реализацията им не струва.

Веднага прави впечатление безумно тромавата и лакома за системни ресурси графична система. Това би било разбираемо, ако крайният резултат впечатлява с красота и особено висока детайлност в пресъздаването на виртуалния свят. В тази игра няма нищо такова. Като се абстрахираме от космическите пейзажи, за които не са нужни кой-знае какви усилия, за да изглеждат прилично, то в останалата си част това заглавие изглежда на посредствено ниво, което може би щеше да е приемливо за времето от преди 2-3 години. Ниската детайлност, използването на едни и същи текстури за оформлението на различните светове, калпавият дизайн на различните машинарии и сгради са само част от голямото недоразумение, наречено Universal Combat.

По подобен начин са поставени нещата със звука. Като че ли не са далеч от истината ироничните забележки, че ако повечето игри станат като Universal Combat, то това би обезсмислило съществуването на звуковите карти. Нито музиката (доколкото въпросната поредица от звуци би могла да се нарече така), нито гласовете, а още по-малко звуковите ефекти могат да бъдат определени като качествени. В този аспект на играта също прозира набързо и по възможно най-икономичния начин свършената работа.

За вас не знам, но горчивият опит с Universal Combat още веднъж затвърди мнението ми, че е доста по-добре да се занимаваме с игри от утвърдени производители, които имат конкретни постижения и опит в рамките на определен жанр, вместо да губим време и хабим нерви в подобни мега-игри, пълни с мега-недомислици и грешки.

Тъмнина и мрак. Какво ли трябва се прави в тази мисия?!



Един грешен ход и попадаш в морските дълбини.

RAILROAD PIONEER

Много добра игра и отлични бъгове

■ Jowood Productions ■ www.railroad-pioneer.com ■ P 600, 128 MB RAM, 16 MB Video ■ икономическа симулация ■ 1 CD

Преди да се захванете с тази доста добра икономическа симулация на Jowood ви предлагам да проверите дали не е излязъл вече пач. По една-единствена, но много уважителна причина – в играта има фатален бъг, който се проявява в сценариите, където имате някакви съперници. Пропускането на подобни абсолютно недопустими бъгове напоследък стана обичайно за Jowood и явно такива неща като бета тестване са непознати думи за тях.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Скаутите ни ще загубят 5 дна, докато заобиколят опасния район.

Малко странно, но тук линиите винаги се строят двойни.

А иначе играта Railroad Pioneer е много добра, въпреки не-особено доброто първоначално впечатление. Трябва да си призная, че в началото всичко ми заприлича на някакво не много сполучливо копие на класиката RailRoad Tycoon II – забележете при това, че става въпрос именно за втората, а не за третата част. Това е логично да ви подскаже, че графиката на играта е прилична, но далеч от най-доброто, което сме виждали. Но пък поне системните изисквания също са на ниво отпреди няколко годинки.

За неособено ласкавите първоначални впечатления допринася и обучаващата мисия, която не изобилства с детайлна информация. За много бутони и действия липсва и online помощ, а ръководството не дава повече информация, отколкото можете да получите от самия tutorial.

Текстилните заводи в Харисбург имат спешна нужда от суровини.

По тази причина ще трябва да научите много от тънкостите в Railroad Pioneer по метода на пробите и грешките, но въпреки това ви съветвам да проявите малко постоянство и търпение. Постоянството ви ще бъде възнаградено, тъй като играта има значително повече "дълбочина" и предизвикателства, отколкото изглежда в началото и постепенно започва да става наистина интересна! Е, особено интересна е като има и съперници, а тогава се появява и фаталният бъг. Принципно

играта е съвсем подобна на Railroad Tycoon -

трябва да създадете ефективна и печеливша железопътна мрежа, като не забравяте да прецакате и другарчето си. Разбира се, целта на другарчетата ви е подобна на вашата, така че няма да ви е лесно. Начинът за постигане е ясен – строите железопътни линии и гари и свързвате различните градове и извънградски постройки, след което печелите пари като пренасяте суровини, промишлени стоки, пътници и някои специални "куестови" товари. Не можете обаче да придобивате собственост извън железопътната мрежа и не може да играете на борсата и това като че ли е единственото, в което Railroad Pioneer отстъпва на "тайкуните" като геймплей. За сметка на това пък производителите са включили достатъчно други допълнителни елементи, така че играта като цяло остава интересна и завладяваща.

На първо място – действието се развива в началото на 19 век в Америка и голяма част от територията на континента е все още неизслед-

ПАЧ

■ За немската версия вече се появи необходимият пач, така че има надежда това да стане до излизането на списанието и за англоезичната игра. Ако все пак се забави, първите 2-3 сценария от кампанията могат да се играят без проблеми - колкото да се запознаете с тънкостите и да решите дали Railroad Pioneer ви харесва. След което остава само да чакате. И една тънкост - след края на всеки сценарий можете да прехвърлите до три локомотива във вашия "fleet" (не се смейте, това пак германците така са го превели), за да ги използвате в следващите сценарии.

вана! Преведено на геймърски език – картата е скрита и за да направите каквото и да е било, трябва предварително да я разкриете! Но проблемите не са само в това – по трасетата на линиите ви ще ви се изпречват диви животни, бандити, дълбоки планини и непроходими планини. Изходът? В много от градовете ще откриете наличието на "geographers" -

преводите на германците понякога могат да те уморят от смях

Та тези географи не са никакви географи, ами скаути, трапери, стрелци (gunslingers), проучватели (prospectors) и още няколко други подобни специални професии. Без тези специалисти изследването на картата е невъзможно – скаутите разкриват самия терен, траперите премахват опасните животни, стрелците – бандитите, въздухоплавателите (с балони) прекосяват високите планини... Използването им е доста скъпо – те искат първоначална такса за наемане плюс ежедневна поддръжка. Освен това особеното е, че всеки от тези специалисти може да свърши само една задача, след което изчезва (това не важи за скаутите). Особен вид специалисти са проучвателите (prospectors). За да се използва което и да е извънградско находище – независимо дали е нива, ферма или въгледобивна мина, то трябва първо да се проучи – и това именно може да се извърши само от тези проучватели!

Освен "географските сборища" в градовете има и други "стандартни" сгради като кметство, пазарище, както и няколко сгради, чиито наименования са пак върха на германското преводаческо изкуство. Ако откриете например "Engineers' District" не си мислете, че това е район, където тълпи от инженери са се заселили да живеят, а просто сграда, където срещу заплащане ще можете да проектирате нови локомотиви и вагони и да ъпгрейдвате вече съществуващите проекти. Разбира се, има и други сгради, жилища и различни фабрики за преработка на суровини в промишлени стоки. Логично не във всеки град ще срещнете целия набор от необходимите ви сгради и тук ще се сблъскате със следващата особеност на играта!

Не можете да използвате нищо от даден град, преди да сте го свързали с жп линия и гара,

и нови линии можете да строите само като започвате от вече съществуващата мрежа. По тази причина може да се наложи да построите дълга и скъпа железница само за да се възползвате (примерно) от някой "Engineers' District" или за да си наемете "географ"...

Самият строеж на железопътните линии е безкрайно опростен – започвате от съществуваща линия и посочвате само желаната крайна точка, след което правите финално потвърждение и строежът започва. При по-сложен терен обаче е добре ръчно да указвате трасето елемент по елемент. Когато има и конкуренция, нещата могат доста да загрубеят, тъй като често теренът е ограничен, а демонтаж и корекция на вече построена линия са възможни само ако започнете от самия ѝ край (който може и да е чак на другия край на географията).

Всеки от наличните локомотиви се характеризира с цена, максимална скорост, мощност и експлоатационни разходи. Действителната скорост на влака зависи от наклоните по трасето и от теглото на тегления товар. Във всеки сценарий има многобройни "миникуестове", за които получавате бонуси за ъпгрейд на някой от параметрите на локомотива, изпълнил куеста. Те не са известни предварително, така че може да получите и право за ъпгрейд на локомотив, който не ви е нужен. Не бива да смесвате тези бонуси с наградите, които получавате за превозване на някои специални товари – налични, когато над някоя гара стои зелена иконка с доларов знак. Тези специални превози са за време и наградите за тях обикновено са парични, при това достатъчно големи, за да оправдаят поддръжката на специален локомотив за подобни цели.

За изпълнението на различни миникуестове и откриването на нови градове и находища получавате и един специален ресурс – търговски точки (trade points). Срещу тях можете пък да ъпгрейдвате различни сгради – както ваши, така и неутрални. Повечето сгради могат да се ъпгрейднат до четири степени и може би се чудите защо ви трябва да хабите такива точки и за неутралните сгради? Естествено няма да го правите от любов към спорта, а за постигането на нещо конкретно. Например ъпгрейд на лагера на "географите" ви позволява да наемете хора с нови специалности, а ако вложите точките в някоя дъскорезница ще получавате повече стоки за превоз и съответно ще печелите повече на всеки курс. При подобни ъпгрейди обаче трябва много да внимавате за капацитета на локомотивите ви – няма смисъл да вложите тези скъпоценни точки и да увеличите производителността на три вагона/курс, след като локомотивът ви може да тегли само два вагона с товар. Разбира се, неутралните сгради могат да се "самоъпгрейднат", ако сте създали добри условия за тяхната работа.

Като финална препоръка – играта Railroad Pioneer е много добра за всеки любител на подобни симулации и си заслужава да бъде изпробвана – но не забравяйте да си инсталирате и необходимия пач.

КЕФОМЕТЪР

4

ГРАФИКА 4
ЗВУК 3
ГЕЙМПЛЕЙ 4

Търси се! Спешно е необходим трапер за унищожаване на глутница от опасни животни. Добро заплащане срещу представяне на кожите им.

Железопътната мрежа расте заедно с банковата ни сметка.

Добра графика и поносими системни изисквания.

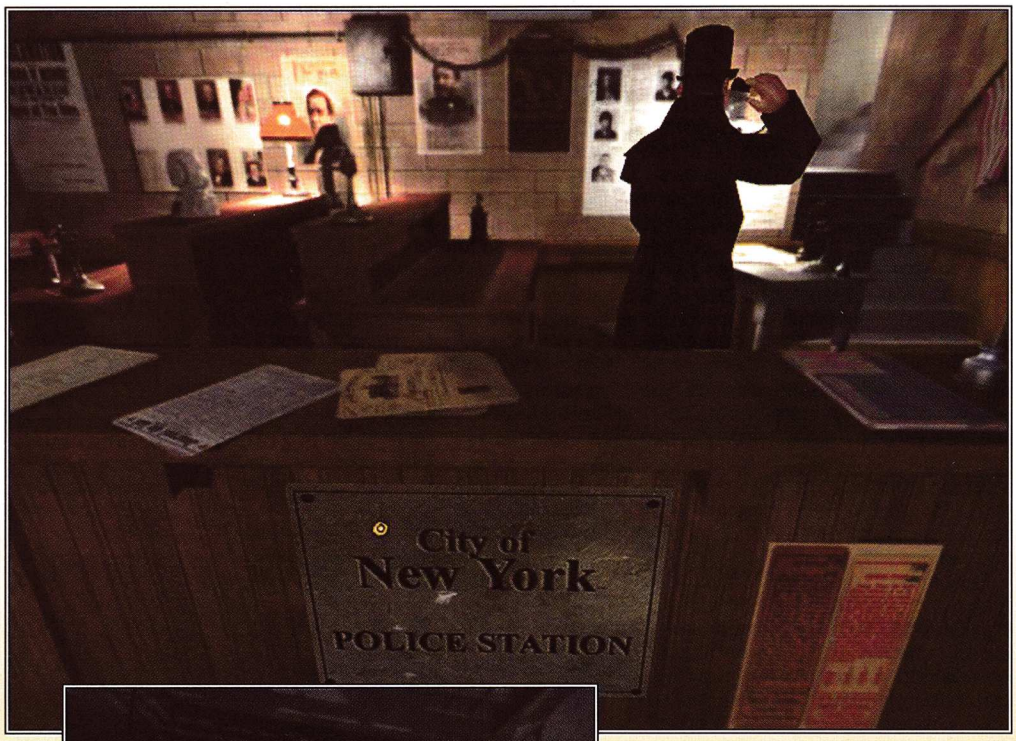
Jack the Ripper

Джак Изкормвача върлува в Ню Йорк

■ The Adventure Company ■ www.adventurecompanygames.com ■ P 500, 64 MB RAM, 16 MB 3D Video, 1.5 GB HDD ■ кyecm ■ 2 CDs

Ню Йорк, 1901 година. Обществото е хвърлено в смут след няколко особено жестоки убийства, случили се в бедняшките квартали. Телата на две проститутки са открити жестоко обезобразени, полицията е в смут, обществото – в паника, само пресата благоденства, защото кървавите събития продават вестниците като топъл хляб. Спекулира се, че самият Джак Изкормвача, изплъзнал се на Скотланд Ярд преди 15 години, е дошъл в Америка и стои зад престъпленията...

Боян Спасов
blizzard@rpgbg.net



▲ Полицаите. Също толкова смотани, колкото във всички криминални истории.

Главният герой Джеймс Палмър е топрепортер, работещ в Ню Йорк Тъдей – един вестник, поизостанал в отразяването на сензационната серия убийства и съответно имащ огромна нужда от сочна история, която да увеличи тиража. В един паметен ден нашият човек е привикан в кабинета на главния редактор, който безцеремонно му заявява нещо от сорта на: "Джеймс, ще се заровиш до шията в тази история – ще говориш с полицията, ще интервюираш просяците, ако трябва дори ще спиш в бедняшките квартали, но искам на бюрото ми скоро да кацне Format C:, което да продаде тиража! Пардон – не Format C:, ами статия за първа страница, по възможност с Джак Изкормвача на снимка и две колонки интервю с него! Действай, иначе ти отиде заплатката!". На такава топла молба горкият Джеймс просто няма как да откаже, така че без да губи време той

▲ Гарваните не са това, което са...

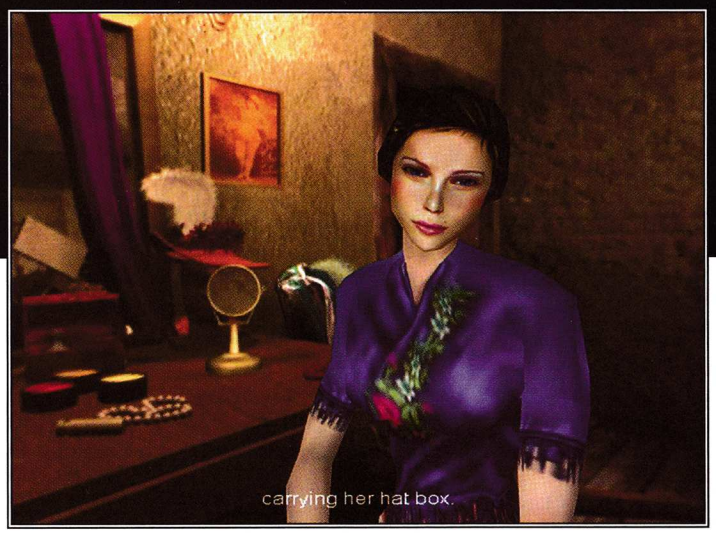
▲ Ама шефе, таковата, защо аз?

нарамва репортерските си такъми и се отправя на лов за сензационни новини

Журналистическото разследване скоро се превръща в сложна криминална история във всички традиции на жанра. Възможно ли е наистина легендарният Джак Изкормвача да вилнее в Америка петнадесет години след последното му кърваво престъпление отвъд океана? Дали някой друг просто се опитва да наподоби неговия стил, за да заблуди следователите? Или пък става въпрос за съвсем нов, дори още по-жесток сериен убиец, който с времето ще затъмни славата на легендарния Джак?

Дотук всичко звучи обещаващо, но тъжната истина е, че Jack the Ripper няма шанс да се нареди сред по-добрите куестове, дори в сегашните трудни за жанра времена. Авторите са се постарали да скалъпят някаква що-годе интересна история, но визуално играта е доста незадоволителна, а най-големият ѝ проблем е скучният геймплей. На практика от играча се очаква само да посещава всички новопоявили се на картата локации и да говори там с всички възможни персонажи на всички възможни теми. Тук-там се налага да кликнете върху някой обект или да разрешите прост пъзел, но практически е трудно да се отървете от дразнещото усещане за неинтерактивност, което ще е ваш постоянен спътник в играта. Вярно – имате избор коя локация да посети-

Редакцията на Ню Йорк Тъдей.



Кутия за шапки – това със сигурност е важна следа.

те, с кой персонаж да разговаряте и по каква тема (обикновено възможностите са само 2-3), но въпреки това крайният резултат е, че просто изчерпвате възможностите и продължавате нататък. Ако не можете да продължите, значи просто сте пропуснали нещо – може би щракване върху някой полускрит обект или пък засягане на определена тема в разговор. Хубавите загадки, които имат потенциал да ви изпотят и де факто са "солта" на всички куестове, за съжаление в случая се броят на пръстите на едната ръка.

Както можете да забележите от картинките, в играта наблюдавате околния свят през очите на главния герой. Във всяка локация можете свободно да въртите погледа си на 360 градуса, а също така нагоре и надолу. Видът на курсора се променя, когато той попадне върху интерактивен обект или "път" към друго място. Не очаквайте някаква анимация, когато се придвижвате – героят директно се появява на новата локация след пауза от около една секунда – споменавам изрично паузата, защото тя може леко да ви подразни, тъй като често се налага да се придвижвате през много локации. На два пъти станах жертва на особено странен бъг – играта просто ми забрани да се придвижвам, както и да манипулирам каквито и да е обекти, но въпреки това не беше блокирала – все още можех свободно да местя погледа на героя, но нищо повече... Казвам това, за да ви предупредя, ако все пак решите да се захванете с играта, да се записвате честичко, за да не се налага да преигравате дълги пасажи от нея. Натъкнах се и на други дефекти, но не чак толкова неприятни.

Гласовете на всички персонажи са озвучени, но качеството е ниско, явно за да се спестят пари са наемани треторазредни актьори. Графиката също не е цветуща – моделите на героите са несъвършени, понякога дори неубедителни, а декорите може би щяха да изглеждат добре, ако не бяха толкова размазани. Все пак, въпреки грозноватия външен вид, дизайнерите са успели да предадат сравнително автентично

атмосферата на Ню Йорк от началото на миналия век

Не може да се отрече, че сцените са направени поне със стил, ако не красиво – стига само да видите разхвърляната редакция на вестника или странните лабиринти зад завесите на театъра, за да се пренесете поне мислено с един век назад във времето. Казвам това, за да не си помислите, че играта ме е оставила само с лоши впечатления. Дребни позитивни неща също могат да се открият, точно затова съм дал средна, а не лоша оценка на играта. Някои от персонажите, с които ще разговаряте, са наистина интересни събеседници, при това не защото са необичайни, а точно напротив – сякаш пред вас са оживелите клишета от безброй детективски романи. Сюжетът е доста увлекателен, особено ако си падате по мистично – криминалните истории. Ако не беше слабият геймплей, играта щеше със сигурност да заслужи и по-голямо признание, независимо от останалите си недостатъци.

В завършек мога да кажа само, че Jack the Ripper сигурно няма да се хареса на феновете на жанра, които помнят класиките и наистина добрите заглавия, но въпреки това може да им предложи няколко часа забавление. Тъй като трудността е ниска, играта е подходяща и за играчи, които нямат опит с жанра, макар и да се съмнявам, че точно това заглавие ще превърне такива хора във фенове. Накрая, тя със сигурност може да се стори интересна на почитателите на старомодните криминалета, защото макар и почти неинтерактивна, историята сякаш е извадена директно от книжка на Агата Кристи...

hattrick

www.hattrick.org

Може ли футболът в интернет да е толкова интересен, колкото в реалността?

■ www.hattrick.org ■ онлайн футболен мениджър

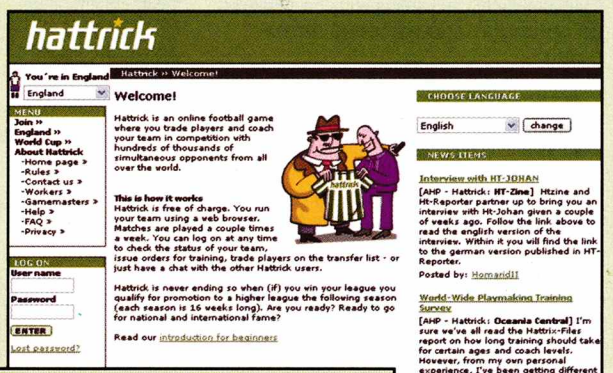
Играта Hattrick е интернет-феномен, който за пореден път доказва, че в мрежата всъщност има такова нещо като "безплатен обяд". Тя представлява браузър-базиран онлайн футболен мениджър и е изключително популярна – активните играчи от цял свят съвсем скоро станаха четвърт милион. Най-хубавият момент е, че играта не консумира много време и спокойно може да се играе дори само с две логвания в нейния сайт всяка седмица. На страниците на PC Club вече сме споменавали за Hattrick, но счетохме, че сега е дошло времето за още една, по-подробна, статия.

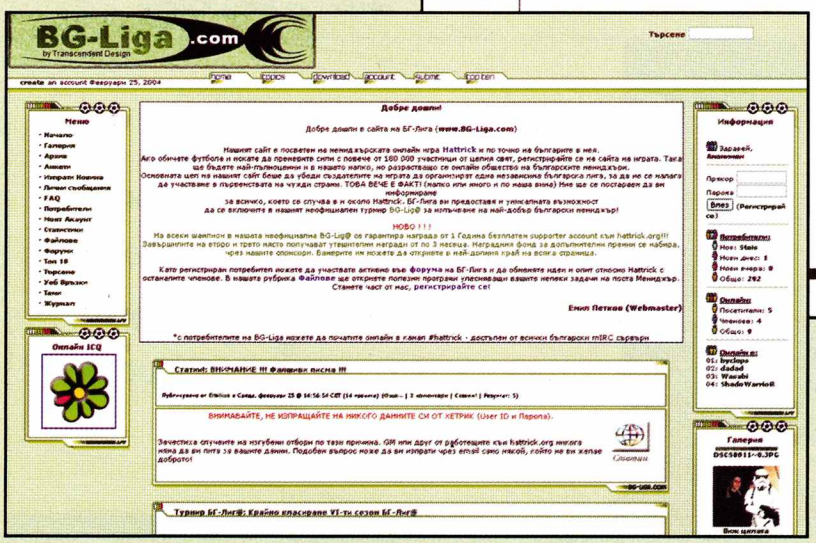
Боян Спасов
blizzard@rpgbg.com

Скромният брой на българите в играта засега е около 400 (от общо 250000), но все пак си имаме собствено първенство и доста активно онлайн-общество на Hattrick-феновете. Участието е съвсем безплатно, но не очаквайте да започнете веднага след като попълните формата за регистрация. Обикновено са необходими 3-4 дена за включването ви в турнира, а понякога дори се случва кандидатурата да бъде отхвърлена като непълна, некоректна или явно несериозна и съответно се налага отново да направите опит за регистрация. След като най-сетне бъдете одобрени, ще ви бъде разпределен отбор в някоя от по-долните дивизии, ще получите и известен начален капитал. Тези пари можете да инвестирате в закупуване на по-добри играчи, треньор, персонал, разширяване на стадиона, подпомагане на младежкия отбор и т.н.

Крайната цел, естествено, е да комплектовате един добър тим, който да се представи достойно в шампионата и турнира за купата на България

Добре дошли в Hattrick! Вероятно ще останете тук задълго...





Интегрираната в играта търсачка.

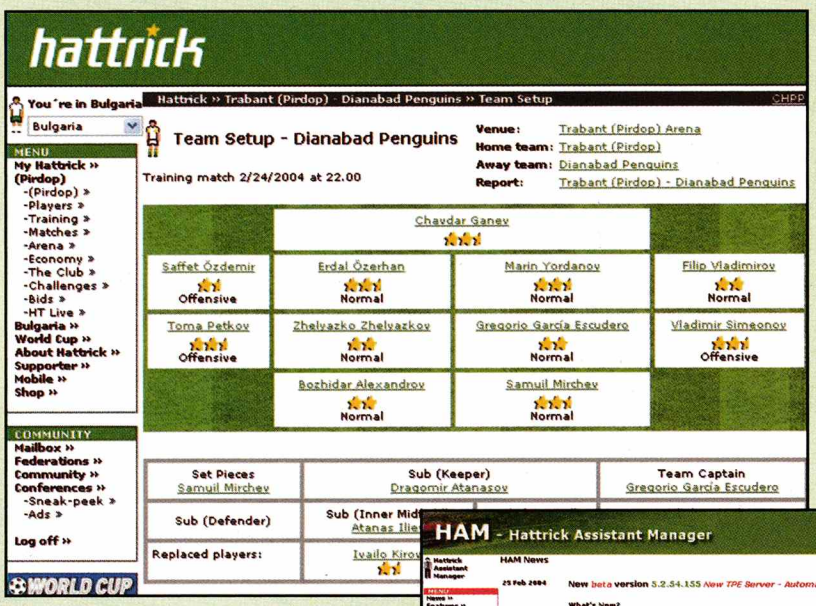
Сайтът на българите в Hattrick.

ПОЛЕЗНИ АДРЕСИ

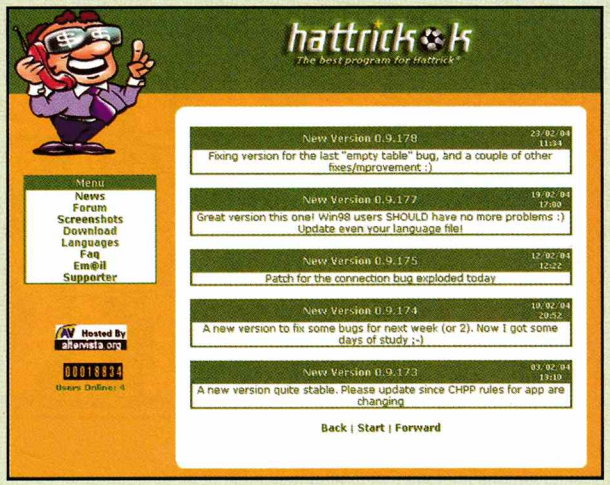
- www.hattrick.org - официален сайт на играта
- www.bg-liga.com - фен-сайт на българите в Hattrick
- www.lokesoftware.dk/ham/ - може би най-популярният помощник за играта
- www.hattrickok.tk - още един помощник
- www.databased.at/hattrick/ - колекция полезни нещица за HT и преводи на правилата на български език
- Допълнителна помощ може да потърсите в IRC - канал #hattrick в университетската мрежа

Това обаче не е никак лесна задача, защото противниците ви са реални хора, с не по-малки амбиции от вас. Ще имате възможност бавно и постепенно да правите отбора си по-добър в продължение на много сезони, евентуално ще се изкачите в по-горни дивизии, където ви очакват по-опитни и по-класни опоненти.

Всички имена на отбори и футболисти са недействителни, което е съвсем естествено за онлайн-базирана масивна мултиплей игра. Тимовете се кръщават от стопанисващите ги играчи, а имената на ритнитопковците се генерират на случаен принцип. Все пак прави впечатление, че е обърнато внимание на детайлите – примерно българите са с нашенски (български и доста порядко турски) имена, също всяка страна ползва собствената си валута. Един сезон в Hattrick продължава 16 седмици, от които реално се играе 14, така че всеки отбор да има по две срещи с всеки друг от неговата дивизия. 15-тата и 16-тата седмици са за плейофи и почивка между сезоните. За да се изкачите



▲ Винаги е полезно да се хвърля един поглед на статистиките.



▲ HattrickOK е една от по-новите и съответно по-непопулярни безплатни програми-помощници.

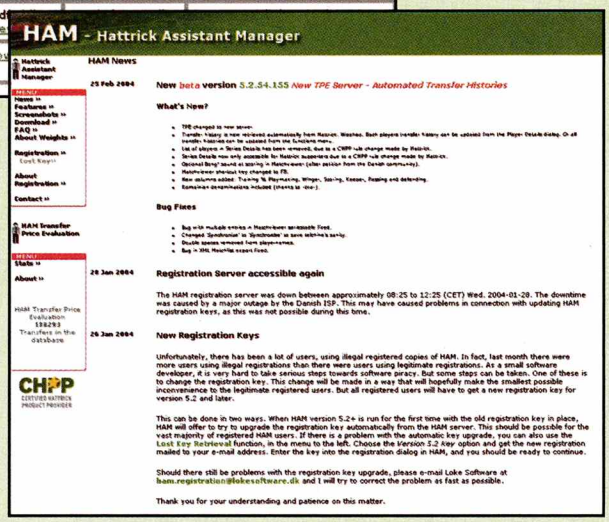
в по-горна група, директно или с плейоф, трябва да завършите първи във вашата. Освен срещата от шампионата, всяка седмица можете да играете още един мач – приятелска среща или пък игра за купата на страната. Често феновете си организират "неофициални" турнири чрез приятелски срещи.

Няма да преразказвам детайлно правилата на играта, защото просто няма как да го направя в двустранична статия. На сайта ще намерите подробно ръководство, както и различни опростени помагала за начинаещи, а ако все още имате въпроси – със сигурност другите играчи ще бъдат щастливи да ви помогнат. Както във всички мениджъри, така и тук, ще трябва да вземате тактически решения в почти всички клубни дейности – трансфери, състав, тренировки и стратегия за предстоящите мачове, инвестиции и т.н. На пръв поглед различните характеристики на отделните футболисти са сравнително малко, поне на фона на заглавия като Championship Manager, но въпреки това те дават достатъчно възможности за интересен геймплей и разнообразни тактически схеми.

Информация за мачовете, които играете, получавате в текстови вид, при това в реално време (две полувремена по 45 минути плюс стандартната почивка между тях). Няма обаче никаква нужда да стоите онлайн по време на вашите срещи –

след като веднъж сте заложили тактиката на отбора си, не можете да повлияете по никакъв друг начин на резултата

Така че сякаш няма никакъв смисъл да киснете пред монитора по нощите, вместо просто да прочетете целия мач при следващото си логване. И все пак мнозина играчи обичат да гледат срещите си, особено дербитата, "на живо" – това



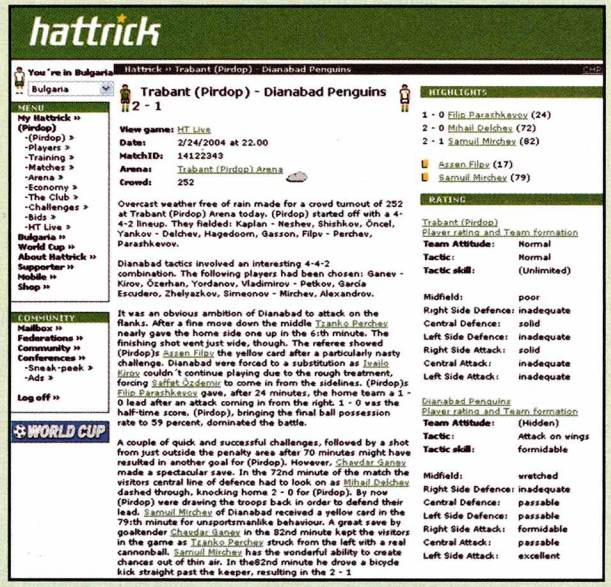
▲ HAM е една от най-използваните помощни програми.

придава допълнителна тръпка, почти като проследяването на истински мач по телевизията.

Ако решите да се захванете сериозно с НТ, ще имате голяма полза от помощните програми (CHPP – Certified Hattrick Product Providers). Те представляват одобрен от създателите на играта и разработен от трети лица софтуер, който в повечето случаи е безплатен, имащ правото да тегли и обработва известна информация за вашия отбор и неговите срещи от сървърите на НТ. Такива програми примерно могат да ви предложат стратегия за оптимално използване на настоящите ви играчи, по-добър интерфейс за достъп до статистиките или за гледане на мачовете на "живо", неограничен от браузър-средата, различни средства за анализ на играчите и т.н. Въпреки това тези програми са до известна степен лимитирани по споразумението с авторите на НТ и примерно не могат да пращат информация към сървърите, нито да търсят играчи на трансферния пазар – така че без същински логвания на сайта просто няма как да минете.

Къде е магията на НТ, която вече е запалила четвърт милион активни играчи от цял свят? За мен тя е във възможността да играя срещу истински опоненти, а не компютърно симулирани ботове, каквото е положението в повечето стандартни футболни мениджъри – тръпката е несравнимо по-голяма, а всяка победа – много по-сладка. Светът на Hattrick е огромен и продължава да расте главоломно, а както казах още в самото начало на статията, играта не гълта толкова много време, както други браузър-базирани заглавия. Дори когато заминавате на почивка и смятате да се откъснете за известно време от света, включително интернет, клубът ви спокойно ще се оправи за 1-2 седмици без вас и сезонът му няма да се провали от това. От друга страна, ако имате известно време за инвестиране, винаги можете да намерите какво да правите – да се борите за изгодни сделки на трансферния пазар, да доизкусурявате детайлите в стратегията или просто да си общувате с другите фенове. Най-хубавото е, че преводът на български е почти готов и можем да очакваме в съвсем близко бъдеще да бъде качен онлайн. Това със сигурност ще доведе до стремително разрастване на нашенското НТ-общество и популяризиране на играта в страната. А както във всяка масивна онлайн-игра, така и тук важи правилото – колкото повече, толкова повече... Пардон – колкото повече, толкова по-добре!

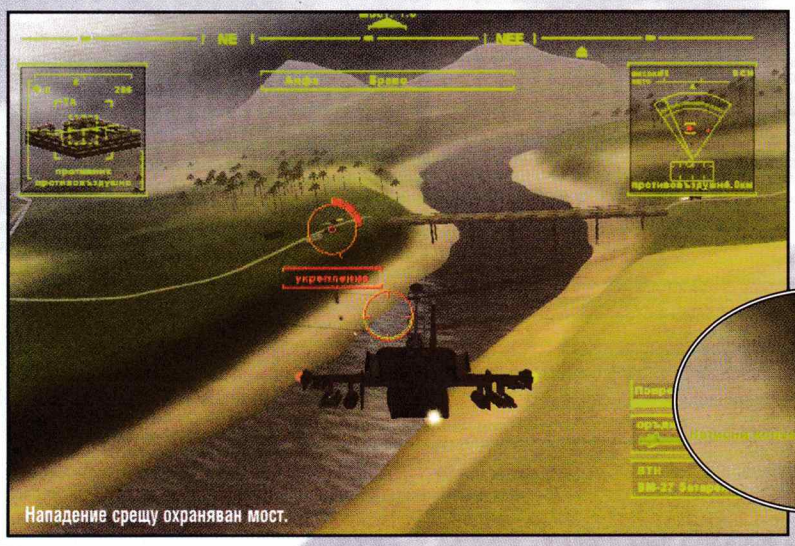
▼ Действието от 90-минутния мач се представя на играча в чисто текстови вид.



FAIR STRIKE

Загубена в превода...

■ G5 Software/Buka ■ www.fair-strike.com ■ Simulator
■ P3 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB 3D Video ■ 2 CDs


Нападение срещу охраняван мост.

У нас напоследък излизат куп локализирани игри. Иначе казано – преведени на български. Е, с известни уговорки, разбира се, защото аз лично наистина хубав превод не съм видял, а и някак си предпочитам между идеята на авторите и моите възприятия да има минимален брой препятствия. Е, Fair Strike е поредната такава игра, но освен това е и доста приятна изненада.

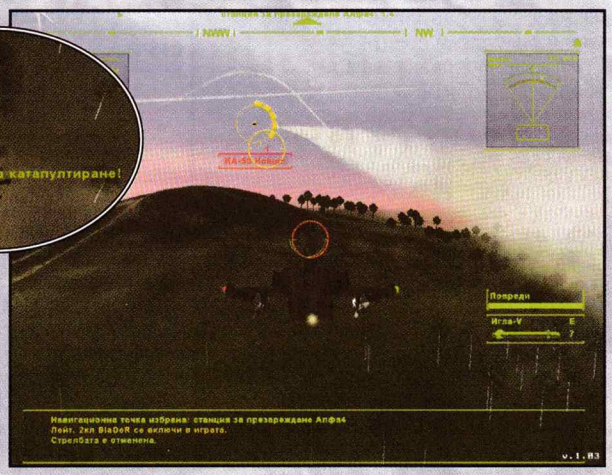
Иван Цирков
blader@pcclub-bg.com

Въпросното заглавие е създадено от руснаците, носещи мистериозното име G5 Software. Представлява хеликоптерен симулатор и претендира за великолепна графика и високи нива на реализъм. Освен това се явява своего рода наследник на Red Shark, която също бе локализирана за територията на България, но като че ли не намери особено радушен прием тук.

По всичко личи, че разработчиците са си взели поука и са хвърлили доста повече труд в тази игра. Е, историята по никакъв начин не показва това, защото е доста плитка. Но пък кой ще играе симулатор заради историята? Иначе всичко се върти около глобален тероризъм, наркокартели, наемници и т.н. А срещу тях се изправя международен екип от смели пилоти на хеликоптери. Наблягам върху "международен", защото в играта има общо шест машини – Ka-50 Hokum A, Ka-52 Hokum B, Ka-58, AH-64A Apache, RAH-66 Comanche, PAH-2 Tiger. Първите три са руски, следват два американски и последният е съвместна разработка на няколко европейски компании и е познат още като "Eurocopter".

На първо място искам да кажа, че играта има доста опции, даващи контрол върху нивото на реализма. За съжаление не мога да се отърва от чувството, че за да летя в режим "симулатор", трябва да използвам едновременно клавиатура, мишка и джойстик. Може би просто аз не успях да се преборя с конфигурирането на контролите, за което обаче огромен принос има и изключително некадърният превод на тази част от играта. Разни неща като

Атака срещу невинно градче.


Разгорещен въздушен "многобой".

"Общо повдигане" и "Висок филтър на радара"

просто ме хвърлиха в шок. След което започнах да се чудя в мен ли е проблемът или просто някой е минал метър, превеждайки абсолютно буквално всичко, без да има идея за какво става дума. Да не говорим за настройката на реализма, където има опции като "Аеродинамично", без никой не уточнява какво точно ще е аеродинамично и какъв потенциален ефект ще има това върху геймплея. Само фактът, че съм играл доста симулатори ме наведе на мисълта, че под "Земни ефекти" най-вероятно се крие "G-force effects", или както там е било в оригинал. Иначе казано – силата на

Зенитните установки са кошмарни.

Руският "Адмирал Кузнецов".

претоварване при изпълнението на по-сложните маневри. Въобще – пълен ужас. Затова след продължителна борба с менютата си пуснах аркаден режим и директно забравих за горните проблеми. Там се играе с мишка и клавиатура, като усещането не е много по-различно от това да играете някой 3D-шутър и като цяло напомняше на класики от типа на "Comanche".

Е, да се върнем към самата игра. Очакват ви трийсет мисии, разпределени в четири кампании, които се намират на различни места по света. Обикновено ще летите в група, като не е проблем тя да е съставена от различни хеликоптери, с различно въоръжение и дори различна камуфлажна окраска. Особеното е, че вие сте водач на екипа и като такъв имате пълен контрол над тези опции. Друг е въпросът, че макар хеликоптерите да се различават в някаква степен един от друг, все пак имат доста общи неща и най-вероятно бързо ще си харесате някой от тях и ще го предпочетете пред останалите. Е, не всички са налични във всяка мисия, но според мен

дори Ка-50, с който започвате, е доста добър избор

По подобен начин стоят нещата и с въоръжението. Например руските хеликоптери носят ракети "Вихър", а американските – "Hellfire", но разликата между тях не е много голяма. Въпреки че според мен "Вихър" са по-неточни, което компенсира по-голямия им брой. Иначе основно въоръжението може да се раздели на няколко типа. Първият е оръдието, което всеки хеликоптер има и което използва различни видове снаряди – експлозивни, бронебойни и стандартни. Въпреки че общият им брой е един и същ и не зависи от това какъв вид сте избрали, което е малко странно. Следва ракетното въоръжение, което най-общо казано включва неуправляеми ракети, ракети въздух-въздух ("Игла", "Stinger") и противотанкови ракети ("Hellfire", "Вихър", "Заря" и "TRIGAT"), които можете да използвате и за всякакви други цели. А също така и по-тежки и мощни ракети тип въздух-земя (Kh-29, AS-12, Skipper 2), които общо-взето са сходни и са подходящи за големи цели. И това е. Някои хеликоптери имат по две точки за окачване на оръжия, а други – три или четири. Например Ка-52 носи най-много "играчки", но е най-бавен и тромав. Докато Comanche-ът е доста пъргав, но не е най-добрият избор в някоя тежка схватка. Освен това всяка машина има различен радар. Например Ка-50 показва и карта на местността, докато останалите обикновено са по-семпли. Като цяло разликите не са големи, но все пак внасят разнообразие.

Повечето мисии се състоят от излитане (от площадка или самолетоносач), последвано от разрушаването на някакви цели или ескорт на приятелски единици. Звучи елементарно, но не е така. На първо място, враговете са много, а мунициите ви свършват бързо. Така че ще трябва периодично да се връщате в базата си, за да презаредите и да ремонтирате машината си. Това е един от досадните моменти, защото, учудващо, хеликоптерът ви не е особено бърз. Доколкото мога да преценя, максималната скорост на движение в играта е доста под реалната, която биха могли да развият тези машини. Като изключим това, навигацията между отделните локации не е особено трудна, а и в повечето случаи по-голямата част от картата е заета с неприятелски единици, така че няма да ви доскучае нито за миг. Екшънът определено е на ниво. Същевременно няма да срещнете противник, който сам по себе си да е достатъчно труден, но качеството се компенсира с количество. Въпреки това е малко смешно да "изринете" с един хеликоптер цяла военна база заедно с прилежащите войници, ракетни установки и вражески хеликоптери.

КЕФОМЕТЪР

ГРАФИКА	4
ЗВУК	3
ГЕЙМПЛЕЙ	4

Из картите има и цивилни постройки.

Графиката на Fair Strike, от една страна, изненадва приятно, а от друга – не е на нивото, което обещават разработчиците. За сметка на това товари компютъра сякаш е. Не че гледката на монитора ви няма да ви хареса – напротив. Просто няма нищо революционно или впечатляващо. Взривове – да. Гъста джунгла, добре пресъздадена вода, големи открити пространства, детайлни модели – да. Но не виждам нищо, което да оправдава факта, че на геймърска машина доста над средния клас трябва да се намалят детайлите, за да се играе прилично. Друг минус за графиката е липсата на междинни анимации, ако не броим брифингите преди всяка мисия, реализирани с енджина на играта. А и те самите не са нещо особено.

Музика има. И това е напълно достатъчно определени за нея, тъй като не е нито хубава, нито лоша. Просто пасва на мястото си и не дразни ухото. Звуците са добри, може би малко над средното ниво. Радио комуникацията е озвучена и за мое щастие – не е преведена на български, а си е останала на английски. Като знам колко добре озвучават игрите на български език – така е по-добре.

Любопитното е, че присъства и

мултиплейър опция и при това с възможност за игра с ботове

Иначе има стандартните режими – детмач, отборен детмач и кооперативна игра. Изкуственият интелект на ботовете не е лош и почти може да мине за адекватен. Във всеки случай е доста приятно да разпуснете нервите си, играейки срещу тях.

Бъгове като цяло няма, или поне не са фрапиращи. Всъщност единственият, с който се сблъсках, беше липсващо име на контролна точка от картата, което ме затрудни в ориентирането ми. А и вече споменатият от мен превод, който сам по себе си е един голям бъг.

По принцип аз съм твърдо зад издаването на игри на български език, но само ако изпълнението е на нужното ниво. Както на самите игри, така и на локализирането им. Като цяло Fair Strike не отговаря напълно на очакванията ми, но със сигурност е стъпка в правилната посока. Определено е забавна и ако успеете да се абстрахирате от недомислиците в нея и високите и изисквания, можете да се забавлявате доста добре, особено, ако намерите с кого да я играете в мултиплейър. И все пак според мен феновете на хардкор симулаторите няма да останат доволни от нея, което не означава, че няма да се хареса на масовия геймър.

STORM ANGEL

R-Type в модерни 3D-дрехи

■ Loaded Studio ■ www.loaded-studio.com
■ P3 500 MHz, 64 RAM, 3D Video ■ Arcade ■ 1 CD

Зимата обикновено е скучна работа. Тук някое разширение, там посредствена игрица, пусната, за да направи впечатление в сезон, когато на пазара няма нищо. Добре че всяко правило си има изключение и сред цялата сивота време на време се появява и по някои истински бисер. Още по-радостно е, когато става дума за игра на неизвестна фирма и около която не и била вдигана никаква кой знае каква рекламна пушилка.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Абсолютно съм сигурен, че фирмата Loaded Studio не говори нищо на 99.99% от читателите на PC Club, точно както и на мен самия. Още по-сигурен съм, че за играта Storm Angel никой нищо не е писал в предварителен план.

В интерес на истината така изненадата бе още по-приятна. Програмистите от Loaded Studio не са се впускали в никакви експерименти. За своята нова игра те са взели почти 1:1 концепцията и геймплея на аркадната класика R-Type и са добавили приятни 3D-ефекти, както и 1-2 други екстри. Резултатът от това е впечатляващ!

Но нека караме нещата по техния ред. Storm Angel дори има нещо като история, въпреки че филмчета не трябва да очаквате. Годината е 2456 и извънземни гадинки изневиделица започват да нападат най-различни човешки колонии из космоса. Флотата се опитва да се справи с инвазията, но резултатите са повече от плачевни, а загубите огромни. Както е видно,

▲ В по-късните нива противниците често изпълват почти целия екран.

▶ Storm Angel предлага разнообразни местности и противници.

КЕФОМЕТЪР

▼ Оръжията в Storm Angel са реализирани доста ефектно.

ситуацията е критична и изисква решителни действия

Те идват под формата на експерименталния изтребител Storm Angel, който ви е поверен от главното командване. Като негов пилот вие тръгвате на отчаян кръстоносен поход срещу превъзхождащия ви във всяко едно отношение противник. След като стартирате играта, ви очаква една доста ретроградна гледка. Вашият кораб се движи отляво надясно по екрана и срещу него се изправят вълни от извънземни корабчета. Идеята е да ги изтребите по възможност до крак.

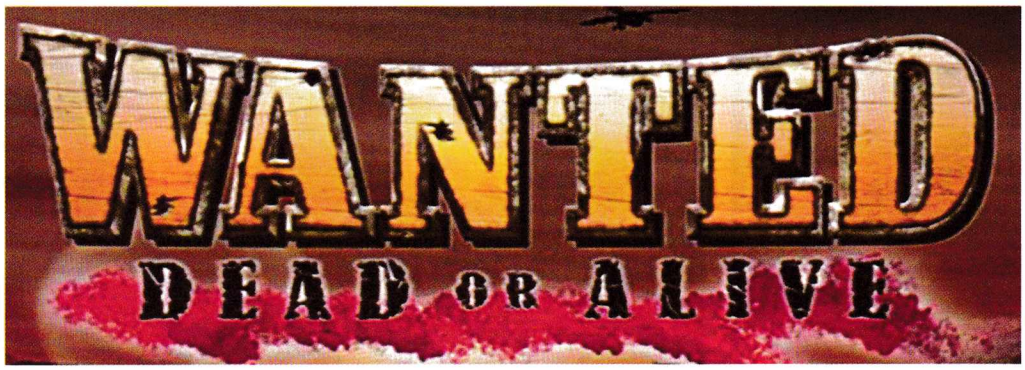
От време на време някой от унищожените противници оставя след себе си екстра, която можете да съберете. Бонусите от този тип са няколко. Най-приятното нещо, което можете да намерите, са пари в брой, но освен това ви очакват бомби и ъпгрейди за оръжията. Както вече споменах, най-интересното нещо са парите, защото между всеки две нива можете да посетите едно симпатично магазинче, където

▲ Тези падащи метеорити са неунищожими и трябва много да се пазите от тях.

срещу съответни суми можете да подобрите значително вашия кораб

Сред нещата, които можете да пазарувате, са общо 10 вида пушкала (вашият кораб може да бъде екипиран с едно основно и едно вторично оръжие, които стрелят едновременно), ъпгрейди за всяко от оръжията (7 степени), както и бомби и допълнителни животи. Вицът е, че някои неща като животите поскъпват с всяко минато ниво и купуването им в по-късна фаза на играта е направо разорително. Така освен всичко друго ще трябва внимателно да прецените дали да харчите още в самото начало всичко припечелено за по-добри оръжия или пък да се презапасите с животи и да оставите огневата мощ за по-късно. Дилемата действително е трудна, защото само с базовото оръжие ще имате сериозни проблеми след първата мисия. А мисиите, които ви очакват, са общо 13, като всяка от тях съдържа по 3 нива. В края на съответната мисия пък ви чака и по един бос, който ще ви вгорчи живота допълнително. Добрата новина е, на по-високите нива и парите, които получавате за убитите противници, стават малко повече, макар че в никакъв случай не достигат инфлацията при цените в магазина.

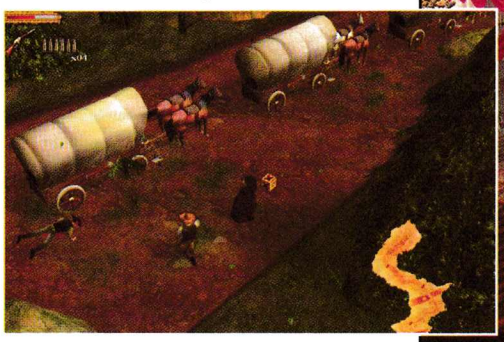
Въобще в Storm Angel има достатъчно предизвикателства за геймърите и ако си падате по аркаден геймплей от 80-те години, тази игра ще ви плени на секундата и няма да ви остави докато не я минете. Още повече, че от Loaded Studio са се постарали тяхната игра да изглежда повече от приятно и да ви зарадва с доста добро звуково оформление, което пасва идеално на безспирния екшън на екрана.



История за свещеник, който замени расото с револвер

- Iridon Interactive
- www.wantedguns.com
- P 600 MHz, 128 MB RAM, 32 MB Video
- Action ■ 1 CD

Обстановката около кервана е доста сложна.



Тази луксозна каубойска кръчма със сигурност ще изглежда по друг начин след престрелката.

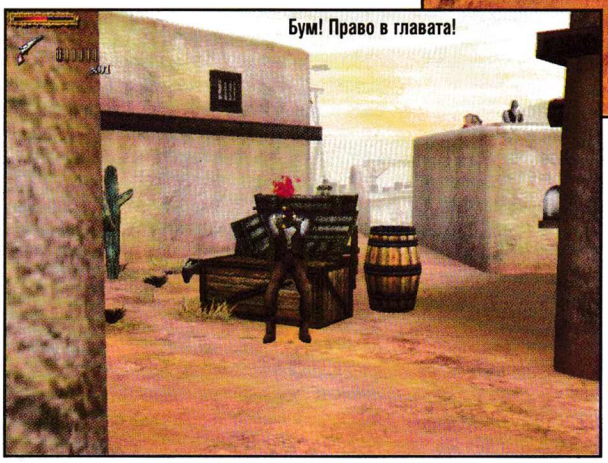
Девлин е свещеник. Загърнат в тъмни дрехи, единствените атрибути, които подсказват истинската му същност, са якичката и кръстът на врата му. Вместо библия, той носи смъртоносни оръжия. Макар да е останал с едно око, неговият мерник е безпогрешен. Девлин е от свещениците, при които човек не би отишъл да се изповяда. Не знам от коя свещена книга се ръководи в делата си, но изпречите ли се на неговия път, вместо да обърне другата страна, той ще отговори на плесницата със смъртоносен изстрел...

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

Действието на играта ни изстрелва много назад във времето. Нашият герой живее в размирни години, когато всичко е несигурно. Гражданската война в Щатите дава възможност на множество банди да се развихрят. Девлин в стремежа си да изкупи своите грехове се е отдал на свещеническа кариера. За нещастие бандитска шайка преминава като ураган през градчето. Мнозина биват убити, а следите от злодеите водят на юг, към Ел Куерво Пердито, Мексико. Воден от желанието си за отмъщение, Девлин скача на своя кон и се втурва да ги преследва. Първото ниво на Wanted Dead Or Alive ни отвежда в момента, когато героят е достигнал до своята цел. Конят е паднал без сили след изтощителната езда, но не и Девлин. Той е изпълнен с мъст и решен на всичко с едничката цел да унищожи безпощадните главорези.

Играта е направена така, че трудно може да бъде харесана от самото начало

Миг невнимание и цял живот мъртъв.



Бум! Право в главата!

С револвер в ръката сам срещу бандитите, завзели града.

КЕФОМЕТЪР

3

ГРАФИКА	2
ЗВУК	4
ГЕЙМПЛЕЙ	3

Естествено, не бива да очаквате, че с развитието на действието ще срещнете кой знае какви невиждани гледки или невероятни предизвикателства, но ако се откажете още на първото ниво, със сигурност ще останете с доста лоши спомени. Събитията се случват в едно прашно градче, някъде около мексиканско-американската граница. Всъщност градче е доста смело наименование за това, с което ви предстои да се сблъскате. Няколко сбутани бараки сред пустинята е сцената, на която ще се наложи не само да оцелявате, но и да накажете лошите. Ако трябва да сме по-точни, в Wanted Dead Or Alive оцеляването е немислимо без физическото унищожаване на всеки, който се движи из нивото. Бягате, стреляте и взривявате. Това е всичко, което трябва да вършите тук. В Ел Куерво Пердито няма приятели, а само врагове. Само от бързата реакция и точната стрелба зависи дали ще продължите напред. Първите оръжия, с които ще разполагате, са нож и пистолет. На картата ще намирате допълнителни бонуси, които трябва да простреляте, за да може да вземете. Към арсенала си може да добавите втори пистолет, различни пушки, шашки тротил и какви ли не други средства за разрушение. От време на време се намира по някое шише, което възстановява здравето.

След избиването на бандитите идва ред на малка изненада. Ако в първото ниво перспективата беше от трето лице с всички предимства и недостатъци, то следващото предизвикателство се развива като класически FPS. Най-странното е, че вместо вас, играта поема вашите движения и единствената ви задача става стрелбата по появяващите се като мишени гадове. Много вероятно е при първия опит да ви убият, но при втория или третия със сигурност ще успеете, тъй като бандитите се появяват всеки път на един и същи места. С движението ви напред по нивата ще се сблъскате с някои други интересни хрумвания на авторите. Със сигурност този подход е може би с най-голяма стойност в Wanted Dead Or Alive. Особено приятно усещане оставя автентичната атмосфера, подкрепена от много добро звуково оформление и музика, която ни напомня класически уестърн.

▲ За някои състезанието приключи.

▲ Този гад се готви около 2-3 секунди докато нанесе някакъв удар.

FIGHTBOX

BBC и Fighting. Възможно ли е подобно нещо?

■ BBC Multimedia ■ www.fightboxthegame.com ■ P3 500 MHz, 128 MB RAM, 32MB Video ■ Fighting ■ 1 CD

Факт е, че в геймърската индустрия има различни периоди. Когато сезонът е силен, пазарът бива залят от качествени и интересни заглавия. Понякога идват времена, в които на бял свят се показват меко казано странни, нескопосани, дори откровено долнопробни игри. FightBox е една от тях...

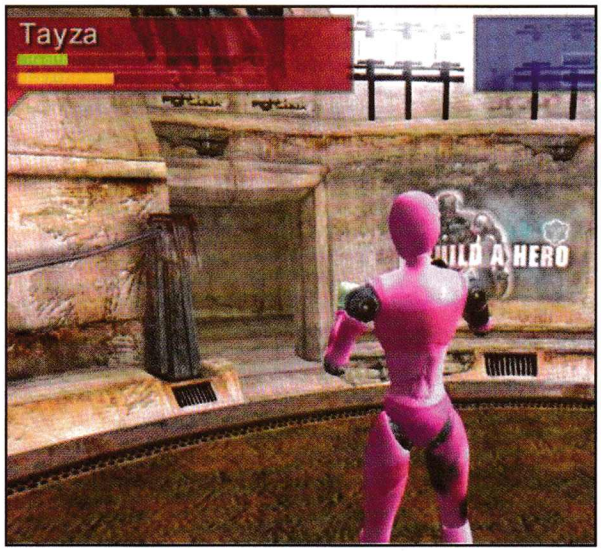
Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

Преди да получа FightBox, бях доста заинтригуван. Все пак не е съвсем типично британската обществена телевизия да издава биткаджийска игра. Едва ли вече някой се впечатлява от подобни хибридни творения, но съчетанието между телевизионно шоу и компютърна игра е от нещата, които се срещат сравнително рядко. BBC и биткаджийска игра?! Подобно съчетание е повече от странно и за съжаление крайният резултат е много далеч от представите ми за поносимо и поне мъничко нормално заглавие в този жанра. Вероятно заклетите фенове на въпросното TV-шоу биха били на друго мнение, но за мен като човек, който никога не го е гледал,

FightBox не заслужава абсолютно никакво внимание,

а заниманието с нея си е чисто губене на време.

Управлението по принцип не би следвало да предизвика кой знае какви затруднения. С използването на мишката (за въртене на героя) и на двадесетина бутона от клавиатурата (за движение и удари) се свиква лесно. Трудно, да не кажа невъзможно, се понася невероятно мудното движение на виртуалните бойци, което наподобява разгряване на 200-килограмов сумист. Техните действия се случват все едно на забавен каданс. След като решите да направите някакъв удар или движение, е нужна около секунда за изпълнението му. Тази толкова абсурдна картинка се допълва и от скованите, вдървени движения на всеки от героите. Вярно е, че те са роботи, но така и не ми стана ясно защо и кому е нужно те да бъдат толкова нескопосани. Тъй като безкрайно отегчени от случващото се на арените, може и да загубите ясна представа какво се случва и докъде е стигнала битката, екранът дава основната информация. Пред вас ще стоят индикатори за точките, здравето на двамата противници и времето до края на битката. Преди да стигнете до битка в реални условия, можете да направите няколко тренировки. Като ваш противник, ще се появи дроид, върху който да упражните някой друг удар или ритник. Не че в това има особен смисъл, тъй като бъдещите ви съперници не се отличават с особени „умствени" качества и едва ли ще представлява особен проблем да ги сритате набързо.



▲ Тези като че ли са току-що изскочили от някой сексшоп!

Като общ поглед FightBox горедолу отговаря на името си. Схватките протичат в поредица от кръгове, противниците са в различни категории според теглото. Те са лека, средна и тежка. Както в реалния бокс, така и тук тежестта се отразява на „състезателите". Колкото по-тежки са те, толкова са по-силни, но и по-бавни. Всеки от тях има своите качества и специални удари. Интересното в случая е, че те търпят ремонти и усъвършенстване чрез различни ъпгрейди. Основният набор от бойци е съставен от най-популярните герои от телевизионното шоу. Някои от тях стават достъпни, след като постигнете определени успехи в схватките. Ако предложените герои не са достатъчни или просто не отговарят на предпочитанията ви, можете да се опитате да си направите сам войн. Някак неизбежно е подобни мисли да ви споходят почти веднага след като видите как изглеждат моделите на героите. Сред тях има толкова причудливи творения, предизвикващи основателни съмнения за душевното състояние на тези, които са ги измислили. Друг е въпросът доколко въобще си струва да полагате усилия в създаването на нови роботи, тъй като продуктът от вашия творчески напън при наличните средства едва ли ще се отличава с нещо по-добро от предложените варианти.

THE SOURCE - Свежа глътка въздух за вашата LAN Интернет мрежа!

- 100%безпроблемна игра в сървърите на Headoff G.I.

- Главозамайваща скорост от BG Интернет пространството

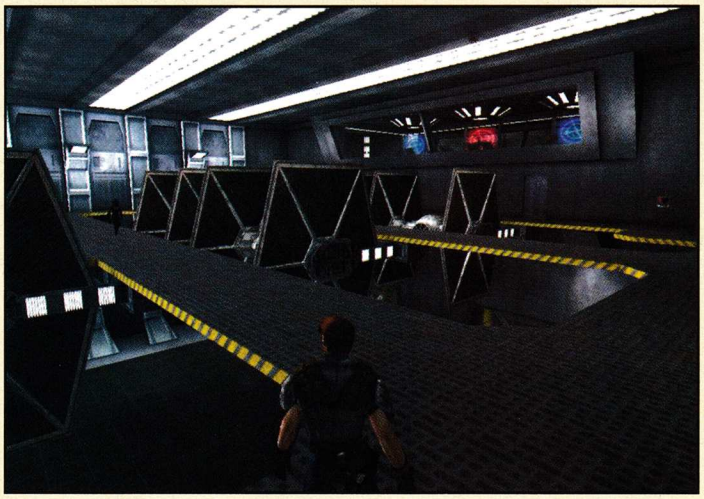
- Реална поддръжка, 24 часа, 7дни в седмицата.

http://the source.headoff.com

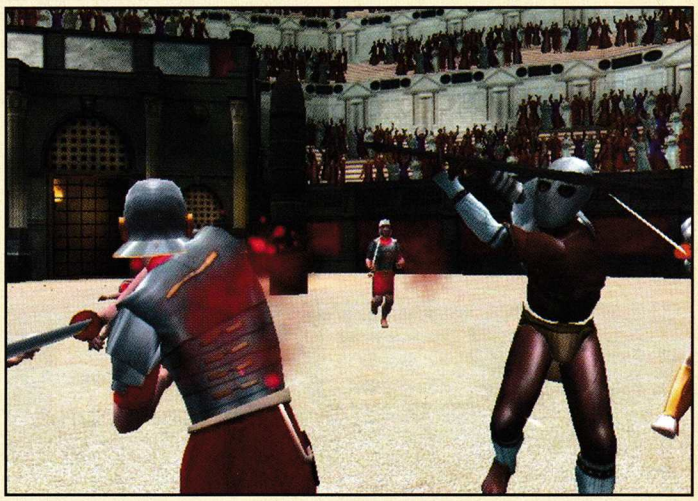
Jedi Outcast

Не изтривайте старите игри, потърсете модификации

Single Player MODs



Даш вече е проникнал в хангара на имперската база.



Когато гладиаторите не се подчинят на императора, стражите нахлуват в арената.

Предполагам, че много от вас имат любими игри, които обичате да преиграваме, независимо от това, че са стари. Може би има игри, които вече сте научили наизуст, но още са ви интересни. Станаха ли ви скучни все същите нива и история. В такъв случай не изтривайте игра от компютъра си, а се поинтересувайте за модификации. Макар те рядко да са с качеството на оригинала, със сигурност ще ви залепят за монитора още малко време.

Боян Иванов
boyan_i@mail.bg

Има две основни предубеждения, които голяма част от любителите на компютърни игри са придобили относно модификациите. Първото е, че модификациите са предимно мрежово ориентирани, а второто е че модове има само за малка част от популярните триизмерни екшъни – основно Half Life. Това обаче е доста далече от истината, модификации има за много повече игри, отколкото човек би си помислил и голяма част от тях са single player ориентирани. Всъщност аз смятам, че точно single player модовете са по-интересни за голяма част от играчите. Точно затова реших да посветя следващите страници на такъв тип модификации.

Читателите ни сигурно ще се запитат, защо съм избрал да представя модификации точно Jedi Outcast. Основната причина е, че според анкетата на списанието Jedi Academy е доста популярна игра. За съжаление няколкото мода, излезли за нея, са гола вода, от друга страна, модификациите за Jedi Outcast са много на брой и имат основното предимство, че са разработвани дълго време.

Project Lighthouse

От всички модификации ще ви представя, Project Lighthouse, най-много се доближава до Jedi Outcast. Тук отново ще поемете ролята на Кайл Катарн, който е пратен да разследва слухове за мистериозен проект на Империята. Всичко това ще ви бъде обяснено във въвеждащото филмче, след което ще започне и самата игра. Сюжетът е доста линеен, има много екшън, както и няколко загадки, които сигурно ще ви затруднят малко.

Като цяло усещането от играта е почти еднакво с това на оригинала, но все пак има осезателни разлики. Първото нещо, което ще забележите, вероятно е новият модел на Кайл, който е приличен, но има малък проблем около очите. Има и няколко други нови модели, както и доста нови текстури. Едно от нещата, които най-много харесах, бе новият небесен фон. Архитектурата на нивото е сносна, явно авторът на мода знае какво прави. На няколко пъти ще попаднете в типичните за Междузвездни войни високи, футуристични помещения с няколко нива. По стените на коридорите пък често ще виждате плакат с щурмоваци. Визията на Project Lighthouse се доближава до Jedi Outcast достатъчно, за да се хареса на играчите.

Отново ще се наложи да обезвредите почти цял легион щурмоваци, офицери и роботи. Разбира се, на ваша страна ще бъде Силата и светлинният меч на Кайл. Освен стандартните врагове ще се изправите и пред няколко тъмни джедаи, а има и няколко изненади. Битките в Project Lighthouse са доста напечени, обикновено ще бъдете изправени срещу няколко противници едновременно, често близо десет на брой. Все пак играта не е особено трудна, ще имате на разположение всички джедайски сили, макар само на ниска степен, както и всички стилове на светлинния меч.

По-големият проблем в Project Lighthouse, пред който ще се изправите, са няколкото загадки в играта. Почти при всички от тях просто трябва да използвате съответно някоя сила, но все пак това си е класическа част от Jedi Knights.

Мнението ми за Project Lighthouse определено е положително и бих ѝ дал одобрителна оценка, затова ви препоръчвам да отделите няколко часа на мода, няма да ви трябват повече, за да го завършите.

Щурмоваците май никога няма да се научат, да не стрелят, когато видят светлинен меч.

▲ Както сами виждате, архитектурата на Colosseum е изключително красива.

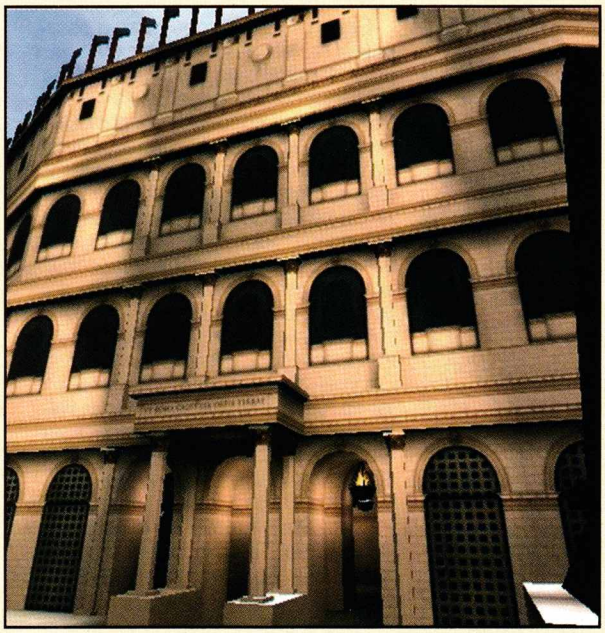
▲ Кайл методично си проправя път към върха на кулата, дори през стената.

Dash Rendar Resurgence

Тази модификация се отдалечава малко повече от оригиналния Jedi Outcast, което само по себе си е достатъчно любопитно. Както може би някои от вас са се досетили, в този мод ще поемете ролята на Даш Рендар героя на играта "Shadows of the Empire". Всъщност Даш Рендар е доста популярен персонаж във вселената на Междузвездни войни, а още по-известен е неговият кораб, който е поредният модифициран корелиански YT1300 (като Хилядолетния Сокол). Може да се каже, че Даш Рендар реално е това, което Хан Соло би бил, ако не се беше замесил с бунтовниците.

Историята на Dash Rendar Resurgence, която разказва началното филмче, е доста плоска. Даш е бил нает да пренесе контрабанда от дизрупторни пушки на разбунтувала се миньорска колония. Проблемът е, че човекът, от който е трябвало да вземете товара, е изчезнал. Разбира се, започвате да го търсите и ненадейно се натъквате на имперска база, пълна с щурмоваци. Авторът на мода е успял дори да забърка адмирал Файер в историята.

▼ Колизеума в Рим истинско чудо на древността.



Като оставим плоската история на заден план, Dash Rendar Resurgence е добре направен мод. Първото нещо, което ще усетите, е липсата на светлинен меч, което прави геймплея доста по-различен. Силата този път няма да е с вас и няма да имате специални джедайски умения, на които да разчитате. Единственото, на което можете да се доверите, е добрият стар бластерен пистолет. Още от самото начало ще усетите разликата и ще ви е нужно малко време да се "аклиматизирате" към този стил на игра. Изведнъж играта става малко по-трудна, вече няма какво да ви предпазва от изстрелите на бластерните пушки на щурмоваците, а да не говорим за по-тежките оръжия.

Dash Rendar Resurgence е от малкото модове за Jedi Outcast, който е разделен на няколко отделни мисии (нива), което всъщност го прави най-дългия от разглежданите от нас модове. Нивата обаче са доста праволинейни – вървите напред, стреляте, избивате щурмоваците, после пак напред и т.н. Има някои моменти, където ще трябва да се досетите за нещо, но това е просто една екстра в играта. Друга екстра е подмененият модел на бластерния пистолет – вече ще ползвате известния DL-44.

Поставям тази модификация на второ място, предимно заради послабата архитектура и визуални ефекти, както и заради грозния скин на Даш Рендар. Реално обаче геймплеят и усещането от мода е по-добро, отколкото на останалите два, описани в статията.

Colosseum

Последният мод, на който ще обърнем внимание, е тотална конверсия – т.е. няма нищо общо с Jedi Outcast или въобще с вселената на Междузвездни войни. Този път ще бъдете пренесени в древен Рим, където ще поемете ролята на крадец, който е бил заловен и превърнат в гладиатор.

Първото нещо, което ще ви направи впечатление, са напълно новите текстури, модели и прекрасната архитектура. Макар модът да представлява само арената на Колизеума и няколко помещения, определено Colosseum е радост за окото. Авторът е работил повече от година по него. Има някои доста приятни екстри, като например розовите листа, които публиката хвърля преди да излезете на арената, или

отсичането на крайници и плискащата се кръв при нанасяне на удар с меча

За съжаление Colosseum е доста кратък мод и представлява само няколко битки с гладиатори, които всъщност са доста трудни на моменти. Ще ви е нужен не повече от час, а по-вероятно само половината от това време, за да го завършите. Това, което ме подразни, бе, че движенията и ударите са същите, каквито и в оригиналния Jedi Outcast.

Поради това битките са нереалистични. Също така схватките с повече от един противник не са добре скриптирани, поради което докато вие се биете с един противник, другите седят и гледат или търчат около вас, като мухи без глави.

Силно ви препоръчвам тази модификация, Colosseum определено трябва да се види, но честно казано бях разочарован от геймплея и кратката игра, въпреки прекрасната графика. Затова и поставям Colosseum на трето място. Преди да приключа, искам само да спомена и още една много добра модификация за Jedi Outcast – Dark Forces. Звучи ви познато нали, това наистина е Dark Forces, пресъздаден за Jedi Outcast. Засега има само демо с първите нива, а екипът в момента преработва играта за Jedi Academy. Ще обърнем специално внимание на този мод, когато той стане готов.

JBENCHMARK

Знаете ли какво може вашият мобилен телефон?

SonyEricsson Z600

JBenchmark1 best result details	
Benchmark	693
Text	185
2D Shapes	132
3D Shapes	66
Fill Rate	26
Animation	284

JBenchmark1 Java VM details	
Microedition Configuration	CLDC-1.0
Microedition Profile	MIDP-1.0
Microedition Platform	SonyEricsson Z600
Canvas Size (WxH)	128x127
Double buffer	Yes
Color	Yes
Number of Colors	65536
Total Memory	262140
Free Memory	211568

Колосално количество данни от тестове на различни апарати, можете да намерите на сайта на JBenchMark.

Samsung SGH-E700

JBenchmark1 best result details	
Benchmark	765
Text	273
2D Shapes	207
3D Shapes	85
Fill Rate	19
Animation	181

JBenchmark1 Java VM details	
Microedition Configuration	N/A
Microedition Profile	N/A
Microedition Platform	N/A
Canvas Size (WxH)	128x140
Double buffer	Yes
Color	Yes
Number of Colors	65536
Total Memory	476160
Free Memory	57052

Примерни резултати от теста на E700.

Хората като че ли обичат непрекъснато да мерят разни неща. Знанието за възможностите на различните устройства е, от една страна, полезно, но често се оказва някак безсмислено. Когато се нуждаем от по-голяма яснота за техническите параметри и това ни служи за да използване по-ефективно даден апарат, то тогава смисълът е налице. Понякога различните начини и средства за измерване са доста съмнителни от гледна точка на практическото им приложение. Доколко новите Java-бенчмаркове могат да бъдат полезни с нещо е въпрос, по който могат да се чуят различни мнения...

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

Едва ли има някой, който да не е чувал, виждал и дори пробвал някои от многобройните софтуерни приложения предназначени да измерват различните възможности на компютрите. Преди няколко години подобни идеи насочени към мобилните телефони биха звучали абсурдно. В наши дни, след цената и дизайна, за определена група потребители е особено важно дали и как GSM-апаратът се справя с различните Java игри и приложения.

Затова е разработен така нареченият JBenchmark. Той се предлага в две версии. Първата се отнася до графичните възможности на PDA и GSM-апарати, които могат да работят с MIDP 1.0. За целта се преминава през пет малки теста, всеки от които трае по десетина секунди, а крайният резултат е сбор от получените стойности за всеки един от тестовете. JBenchmark 2.0 се състои от пет нови теста, който измерват възможностите на мобилни устройства от по-ново поколение, поддържащи MIDP 2.0. Преди да се впуснете в изпробването на наистина интересния и нетрадиционен бенчмарк, би било добре да знаете няколко неща. Първо трябва да сте сигурни, че вашият мобилен телефон поддържа съответния вариант на Java. Вторият много важен момент засяга по-скоро начина, по който бихте могли да инсталирате JBenchmark. За да проработи избраният от вас бенчмарк, по някакъв начин в GSM-апарата трябва да попадне някой от файловете с имена JBenchmark.jar или JBenchmark2.jar. Това може да стане чрез прехвърлянето от PC към телефона или директно през WAP.

На екрана на мобилния телефон ще видите изпълнението на различни тестове.

РЕЗУЛТАТИ ОТ JBENCHMARK ЗА НЯКОИ ПОПУЛЯРНИ МОДЕЛИ МОБИЛНИ ТЕЛЕФОНИ

Nokia 7650	2524	Motorola T720i	731
SonyEricsson P800	2436	Siemens ST60	729
Nokia 6600	2325	Nokia 6100	705
Nokia 3650	2204	Samsung SPH-N400	704
SonyEricsson P900	2203	Nokia 6610	703
Nokia N-Gage	2169	Nokia 3300	699
SonyEricsson Z1010	2128	SonyEricsson Z600	693
Siemens SX1	1709	Nokia 7210	692
Motorola C550	1385	SonyEricsson T610	682
Motorola V690	1270	Nokia 5100	679
SonyEricsson T630	1177	Siemens M55	651
Motorola V300	1151	Samsung SPH-A600	585
Motorola V400	1147	Siemens MT50	550
Motorola V500	1146	Siemens M50	546
Motorola V600	1141	Siemens SL55	543
Nokia 9500	853	Samsung SPH-A500	497
Nokia 9210i	839	Siemens C55	488
Nokia 6310i	800	Siemens SL45i	477
Samsung SGH-E700	765	Samsung SGH-S300	454
Siemens S55	759	Samsung SGH-S200	415
Nokia 7250	752	Siemens MC60	384
Nokia 8910i	746	Siemens C60	330
Panasonic X60	732	Samsung SGH-C100	304
		Samsung SGH-P400	288

Едно от най-интересните и безкрайно полезни явления покрай разпространението на този бенчмарк е активността на потребителите. Ако посетите www.jbenchmark.com, ще откриете колосално количество резултати, изпратени от всички краища на света. В случай, че сте решили да се сдобиете с конкретен мобилен апарат или някакъв PDA и проявявате допълнителен интерес към възможностите му за справяне с Java-приложения е добре да отделите известно време и да разгледате въпросното местенце в Интернет. Сигурен съм, че просто няма начин да потърсите някакъв модел и той да липсва от този сайт. Цялата информация е организирана по начин, който позволява бързо намерите нужното. В това отношение не са пропуснати и цените на съответните устройства. Те естествено са ориентировъчни, но все пак позволяват човек да си направи някои допълнителни изводи.

EPoX BT-HS01

EPoX атакуват пазара на безжичните устройства "свободни ръце"

Само допреди няколко седмици безжичните устройства „свободни ръце“ бяха практически недостъпни за обикновения собственик на GSM. Солените цени от по няколкостотин лева превърнаха тези изключително практични джаджи в свръхлуксозен артикул, който е по-джоба само на малцина. На EPoX явно това също им е направило впечатление и отговорът на компанията е направо зашетевяващ – технически перфектно Bluetooth Handsfree на народна цена.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Устройството EPoX BT-HS01, което ни бе предоставено за тестване от фирма "Persy", е просто мечта, която освен всичко друго струва два-три пъти по-малко от конкурентните продукти на Nokia, Sony Ericsson и останалите производители на мобилни телефони.

Още при отварянето на кутията BT-HS01 прави впечатление с изключително приятния си дизайн. Устройството е издържано в сребристо и синьо и представлява много приятна гледка. Друг плюс е много добре измислената му форма, която

пасва перфектно на почти всяко ухо,

а дизайнерите на EPoX дори са измислили елегантно решение за хора, които искат да ползват техния продукт на лявото си ухо – това става с една елементарна смяна на позицията на държача на Handsfree-то. Не е за пренебрегване и теглото от 19 грама, което гарантира, че почти не усещате присъствието на слушалката на вашето ухо.

Външният вид обаче е само началото. Много по-важно е как се държи продуктът на тайванците в истинския живот. След първоначалното зареждане (BT-HS01 си има собствена акумулираща батерия, която държи без проблеми 4-5 часа разговори или 4-5 дни в режим на готовност!) трябва да конфигурирате устройството за работа с вашия телефон. Това е сравнително елементарна задача. За целта просто задържате основния бутон на Handsfree-то, докато той започне да мига в синьо и червено. След това давате търсене на нови Bluetooth устройства от вашия телефон и секунди по-късно вече всичко работи. По време на тестовете пробвахме BT-HS01 с няколко различни телефона без да открием никакви проблеми.

Самото BT-HS01 има общо 3 бутона, които предлагат изненадващо широка функционалност. Главният бутон освен за включване и изключване на устройството, служи и като цветови индикатор за неговото състояние. Синьо примигване сигнализира режим на готовност, докато

червена светлина ви предупреждава, че батерията ви е почти изтощена

Освен това с помощта този бутон приемате и отказвате разговори. До него се намират и още 2 по-малки бутона, които служат за регулиране на силата на звука според вашите предпочитания и нивото на шума около вас.

Като стана дума за звук трябва да отбележа, че Handsfree-то на EPoX се справя превъзходно и в това отношение. Чуваемостта през устройството е на много добро равнище и няма да имате никакви проблеми да водите разговори дори да се намирате в шумно заведение. Тук трябва да вметна, че при някои телефони устройството пренасочва към слушалката оригиналната мелодия, с която звъни вашия GSM, а при модели, които не поддържат тази възможност използва собствена мелодия, която е приятна и лесно чуваема.

Като че ли някак си между другото дизайнерите на BT-HS01 са се сетили да включат и една друга много приятна екстра – устройството може да се използва за гласово набиране и така реално можете да започнете да телефонирате и без въобще да докосвате повече вашия телефон – просто гениално!

Въобще новото предложение на EPoX е един невероятно добър продукт, който има всички шансове най-накрая да превърне Bluetooth устройствата "свободни ръце" в действително масов продукт.

КАКВО Е BLUETOOTH?

■ Технологията Bluetooth представлява стандарт за безжично предаване на данни на къси разстояния. Тя е кръстена на средновековния датски крал Харалд Блатанд, който е останал в историята като човека успял да обедини враждуващите племена на скандинавския полуостров. С избора на неговото име авторите на стандарта са искали да подчертаят обединяващия характер на технологията, която трябва осигури лесни и безпроблемни комуникации. Освен за безжични устройства "свободни ръце" Bluetooth има още много приложения. В момента се предлагат безжични мишки, клавиатури и дори принтери, като големият плюс е пълният plug'n'play на всички устройства. С помощта на съответен чип за вашето PC можете да си изградите дори безжична локална мрежа, която се държи като класически LAN.

Bluetooth®

ТЕХНИЧЕСКИ ХАРАКТЕРИСТИКИ

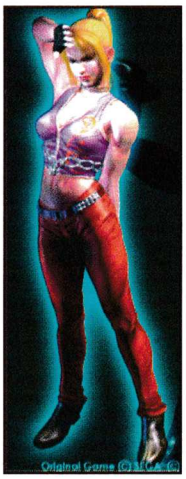
- Обхват - 10 м
- Тегло - 19 гр
- Време за разговор - 5-7 часа
- Режим на готовност - до 168 часа

EPoX BT-HS01

Virtua Fighter

Няма нужда да ви казвам, че в нашето списание пишем предимно за компютърни игри. Затова, ако в него четете статия за някаква тупалка, има три варианта: а) тупалката вероятно е боза, била тя нова или адски закъснял конзолен порт, б) четете за конзолна игра, която може да се играе на PC посредством емулатор, или в) просто сте попаднали в раздел hall of fame.

Иван Иванов
i_ivanov@pcclub-bg.com
Иван Цирков
blader@pcclub-bg.com



През далечната 1993 г. любителите на fighting жанра бяха разделени на две големи групи. Едните бяха верни фенове на вече утвърдилата се поредица Street Fighter, а другите на впечатляващата нова тупалка Mortal Kombat. Съвсем естествено за онова време и двата хита бяха двуизмерни, затова когато на бял свят се появи първата 3D-тупалка, Virtua Fighter, повечето хора бяха силно впечатлени.

Освен с красива графика Virtua Fighter привлече доста фенове и с добрия си геймплей, макар да не се различава коренно от останалите игри в жанра. Битките се водят на квадратни арени, като бойците, макар да са в триизмерна среда, не могат да се движат свободно в дълбочина. Границите на арената не са блокирани от стени, затова могат да излязат от ринга и така да загубят рунда. Това определено вкарва някаква трънка, като кара играчите да играят по-нападателно, за да не бъдат притиснати в края на арената и да загубят позорно. Така наречените ring outs са идейно нещо, но не се понравиха на феновете на другите тупалки, които и без това само търсеха недостатъци. Друг недостатък, който същите тези антифенове на Virtua Fighter изтъкваха, бе странната гравитация. При скок бойците се задържаха прекалено дълго време във въздуха и това до известна степен убиваше удоволствието от реалистичния геймплей. За сметка на това плавните и реалистични (поне повечето) движения, които за голямо учудване не са правени чрез motion capture, си бяха голям плюс. В играта има 8 свободно избираеми бойци и един, който се отключва.

Всеки един от тях притежава свой собствен боен стил

Дори Jacky и Sarah, които наглед използват един и същ стил – Jeet Kune Do, всъщност са доста различни. Бойната система за онова време бе доста добра, като включваше добър набор от удари, комбота и хвърляния. Всичко това правеше геймплея значително по-комплексен от обичайното и съответно играта се стори доста трудна на някои хора. Друга новост беше, че за разлика от повечето тупалки във Virtua Fighter може да удряте противника докато е на земята, или т.нар. okizeme. Управлението включва само 3 бутона (без тези за движение), които отговарят на удар с ръка, удар с крак и блок. Посредством комбинации между тях и тези за движение се получават разнообразни удари и хвърляния. Като повечето тупалки и историята на Virtua Fighter се върти около турнир, който събира едни от най-добрите бойци, като всеки от тях си има своя причина да участва в турнира. Сред тях няма извънземни, чудовища, мутанти и прочие гадини, които по традиция присъстват в повечето тупалки от онова време. Залага се на относително реалистичен геймплей, разбира се – преработен така, че играта да бъде и забавна.

Редно е да споменем, че всъщност през 1993 излезе версията за аркаден автомат. Тази за PC се появи три години по-късно, когато масовите компютри вече бяха в състояние да я подкарат. И макар леко да отстъпваше във визуално отношение на Saturn версията, все пак нямаше конкуренция при тази платформа.

ЛЮБОПИТНО

- Virtua Fighter е първата 3D-тупалка и първата игра на Sega от този жанр.
- Virtua Fighter 3 е първата игра от поредицата, в която има движение в дълбочина.
- Единствено VF3 има 4 бутона за управление (без посоките)
- Virtua Fighter 4 е първата игра от поредицата, чиято домашна версия не е на конзола на Sega, тъй като след Dreamcast не са произвеждали друга.
- VF4 е единствената игра от поредицата, в която отпада стар персонаж (Taka-Arashi)
- Всяка игра от поредицата добавя по двама нови бойци, включително и VF4: Evolution

- Финалният бос във всяка игра е един и същи - Dural

Две години след успешния дебют на Sega при биткаджийските игри, компанията пусна продължението на своя хит. Адски подобрената графика превърна Virtua Fighter 2 в една от най-красивите игри тогава. Всъщност единствената реална конкуренция на VF2 бяха две игри на компанията Namco – Tekken и Soul Edge (или Soul Blade при домашните системи). Разбира се, компютърната версия закъсня и се появи през 1997 година, където пък трябваше да се конкурира с Mortal Kombat 4, която макар по всеобщо мнение да бе най-лошата игра от поредицата, поне бе игра от хитова такава!

Геймплеят в общи линии е същият. Отново липсва движение в дълбочина, летящите скокове са налице, както и ring out-овете. Добавени са няколко нови движения, както и двама нови бойци, като всички стари са запазени. Включени са няколко нови режима на игра като Team Battle Mode, Expert Mode, Portrait Mode и т.н., както и възможност за игра през интернет.

Хубаво нововъведение във Virtua Fighter 2 е това, че

компютърът следи какви удари използвате най-често и започва да ви противодейства,

като по този начин ви принуждава да научите (и използвате) по-голям набор от движения.

Virtua Fighter 3 излезе година след предшественика си, а 3 години по-късно се появи и версия за чисто новата конзола на Sega – Dreamcast. За съжаление този път PC-геймърът бе забравен и компютърна версия не видя бял свят. Много жалко, защото в "тройката" за пръв път се появява бутон, с които бойците могат да се движат свободно из терена и в дълбочина, като дори само това е достатъчно за да измени геймплея доста, тъй като с него могат да се избягват атаки. Арените също са претърпели някои модификации като вече има такива на няколко нива.

Подобно на VF3 доста позакъснялото продължение също не се появи за PC, а само за аркден автомат и PS2. При Virtua Fighter 4 Sega се връщат към квадратните арени, като този път някои от тях имат стени и не можете да загубите чрез ring out. Друга голяма новост е отключването на различни видове облекла и аксесоари, които ви дават възможност да промените външния вид на бойците си, както искате. Вместо Virtua Fighter 5, година след последното издание се появи Virtua Fighter 4: Evolution, което в общи линии си е старата игра, но с добавени нови бойци и подобрения на някои арени, както и още ШУКАРИТЕТИ за отключване.

Съвсем определено тази серия се превърна в еталон, с който биват сравнявани останалите 3D тупалки. И макар че стилът ѝ се променя с всяко ново издание, едно нещо се запазва – дълбокият геймплей. Всъщност това е една от най-сложните игри сама по себе си и за да станеш наистина добър, не е достатъчно да назубриш цялата информация за нея.

Като цяло Virtua Fighter представлява доста успешна биткаджийска поредица и макар конкуренцията при конзолните тупалки да е голяма (Soul Callibur, Tekken, Mortal Kombat и Dead or Alive), тя успява да се държи сред най-високите позиции. Жалко обаче, че традицията да излиза за PC умря още с третата част.

pcclub@pcclub-bg.com

Хардуерни питания и Call of Duty

From: jdivan@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте, PC Club! Радвам се, че ви пиша отново и се надявам да ми отговорите. Имам няколко въпроса:

1. Ще успее ли PC на 2GHz, 256RAM, 64MB video Ati Radeon 9000pro да се справи с Half Life 2, Unreal Tournament 2004 и Doom 3?
2. Ще ми се налага ли в близките 1-2 години да си сменям видеокартата?
3. Бихте ли ми казали колко струва един харддиск от 40 гигабайта не твърде бърз, но и не толкова бавен?
4. Искам да ви попитам каква оценка бихте дали на Call of Duty от новите оценки, тъй като с един мой приятел се обзаложихме?

Това е от мен. Ваш верен фен rush_man!!!

Reply:

1. Може и да ти тръгнат, но вероятно ще вървят зле. Поне ако се вярва на авторите на тези игри, техните системни изисквания ще вдигнат хардуерната летва твърде високо.

2. Да, за съжаление ще ти се налага, а ако съдим по темповете, с които се развива хардуерът, вероятно дори поне два пъти. Това е положението - за добро или за зло, ъпгрейдът поне веднъж годишно е неизбежен за всеки, който иска да има модерно PC.

3. Горе-долу $60, плюс-минус 10.

4. Оценката за всяка игра зависи донякъде от субективното мнение на автора на статията, но конкретно за Call of Duty най-вероятната цифра е 4 по новата петобална система.

DVD Wars: Епизод 1 Невидимата заплаха

From: s2ton@mail.orbitel.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте,

Редовно си купувам вашето списание и най-вече заради DVD диска си взех и DVD-ROM. Досега съм нямал проблеми с диска, но в последния брой бях НЕПРИЯТНО изненадан. След инсталирането на Total Pro Football 2004 играта поиска рестартиране, след което се случи непоправимото. Всички икони изчезнаха и системата заби. Опитах да я върна в изходно състояние, но без успех. Не помогна даже и повторна инсталация. Наложи се да форматирам харддиска и да инсталирам Windows 98SE отново. След това моето любопитство надделя и отново инсталирах въпросното демо. След рестартирането се повтори същата картина. Вече нямаше никакво съмнение, че причината е в демото.

Защо пускате такива непроверени продукти, които предизвикват тежки катастрофи? Вече се страхувам да купувам вашето списание.

Иначе другите неща в диска са добри, но в кацата с меда стига и една лъжица катран.

С поздрави: Стоян Стоянов

Reply:

Много съжаляваме, че това ти се е случило. При нашите тестове в редакцията (а ние правим такива, уверявам те) Total Pro Football 2004 не даде никакви проблеми, така че можем да спекулираме единствено, че се касае да някаква странна несъвместимост с твоята операционна система (Windows 98SE) или конкретната ти конфигурация. Искрено съжаляваме, че продукт, качен на нашия диск, ти е причинил такива проблеми, но ние по никакъв начин не можем да носим отговорност за подобни продукти на трети лица - вярно, тестваме ги, преди да ги пуснем на диска (а вероятно авторите им ги тестват още повече, преди да ги пуснат за даунлоад), но ето че все пак проблеми се появяват... надяваме се, че не сме те загубили като читател поради този проблем, който не е по наша вина.

За шейдърните технологии при конзолите и не само...

From: mrfantastic@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте, редакция, как е хавата? Имам един много странен и интересен въпрос за шейдърните технологии и тяхното изпълнение в конзолите (особено за PS2 и Gamecube, за Xbox знам, че е GF3TI). Знам, че сте PC-списание и аз много ви уважавам, че не се занимавате с конзоли, но ще съм ви благодарен, ако ми отговорите на въпроса излезли ли са демата на UT 2004, Colin McRae 4, Painkiller? Ако можете, влезте в официалните сайтове на EA и други, поогледайте безплатните игри за теглене там и сложете нещо кото Fifa 97 в новият брой на DVD-то (защото аз само с DVD си купувам). И напишете в хардуера за възможностите на PCI-Express шината. Това е, моля да публикувате писмото и много успехи на списанието за години напред от

Петък a.k.a "Shogun"

Reply:

Доколкото ни е известно, PS2 изобщо нямат шейдърни технологии, а Gamecube полз-

Абонирайте се за PC Club и спестете пари

Тримесечен абонамент с DVD:	14.50 лв.
Шестмесечен абонамент с DVD:	28 лв.
Тримесечен абонамент с 2 CD:	11.50 лв.
Шестмесечен абонамент с 2 CD:	22 лв.

Вашето предимство с PC Club:

- Получавате списанието обикновено още преди неговото пускане на пазара.
- Доставка с препоръчана пратка. Дори няма нужда да излизате от дома си, за да сте в час с най-новото от света на игрите.
- Пестите пари спрямо коричната цена на списанието.

За да направите вашия абонамент, изпратете пощенски запис на адрес: **1407 София, ул. Трепетлика 10**
Никола Дърпатов

НЕ ЗАБРАВЯЙТЕ ДА ПОСОЧИТЕ ТРИТЕ СИ ИМЕНА И ТОЧНИЯ АДРЕС!

ват видеочип на АТИ, произведен специално за тази конзола. Колкото до демата, за които питаш - всичките ще ги намериш на диска. Искането ти за конкретна хардуерна статия сме предали на съответния редактор, но все пак не разчитай, че следващия месец той ще реши да пише точно този материал.

Читателска подкрепа

From: pavlin@varna.net
To: pcclub@pcclub-bg.com

Много е добра идеята списанието да излиза с DVD. С DVD Asus стартирам приложенията, по-бързо се инсталират в сравнение със CD-ROM, повече клипове и дема се събират. Във Франция дори само на DVD излизат демо-игрите и клиповете.

Може ли в списанието да се обръща повече внимание на европейските игри? Знам например, че UbiSoft е френска фирма, има добри дистрибуции. Играта Syberia е правена от Benoit Sokal, който е белгиец, но от френската част. Лично аз се радвам на Blade of Darkness (повечето от хората в екипа са испанци)...

Може ли да помагам с нещо на вашето списание що се отнася до игри? Имам добри способности за превод от френски-български и английски-български. Често намирам кратки, ясни и лесни за научаване информации от сайтове на френски език.

Такива са произлизащите от Франция, Белгия, Люксембург. Не само за игри, а за Linux , C++, C#, Delphi и Perl. Интересно ми беше да науча, че Perl се използва често в Швейцария, говоря конкретно за Ecole Polytechnique Federale de Lausane. Ако моята идея е добра, мога да ви бъда полезен, пишете ми.

Благодаря за отделеното внимание.

Reply:
Не смятаме, че някога сме пренебрегвали европейските игри и със сигурност никога нямаме намерение да правим така.

Стремим се да представяме всяко заглавие, за което има какво да се каже, независимо дали производителят е европеец, американец или световно неизвестна компания от дебрите на Азия.

Ако искаш да ни помагаш, можеш да се включиш като новинар на сайта. Вярваме, че с твоите познания и ентусиазъм ще публикуваш интересни новини, които другите сайтове пропускат.

Ако имаш интерес и желание да помагаш по този начин, свържи се с нас, за да го уредим през следващия месец!

И пак хардуерна драма...

From: nesho_funky@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте!!! Вие сте най-готиното списание за games, hardware and software. In the world!

Имам въпроси към вас: на моя компютър (Pentium 1.7GHz, 256 MB RAM, GeForce 4 MX440 128 MB with AGP4x, PlatiniX 2 (845chipset)) игрите вървят адски бъгаво, особено NFS Underground. А на един мой приятел със компютър AMD Athlon XP 2000+(1.66GHz), 256 MB RAM,GeForce 4 MX440 with AGP 8x(64mb), KT600-A върви без грешка и на най-високи настройки (а при мен и на най-ниски настройки пак се усеща как накъсва). Според мен е или от Transfer rate, или от процесора и по-точно L2 кеш (аз съм с 128kb а той с 256kb), или от дъното. Какво ще кажете?

Защо в NFS: Underground някои настройки са недостъпни (например: motion blur, crowds и други)?

Ще ми препоръчате ли дъно за следната конфигурация - Pentium4 2.4GHz, 1024MB RAM, Geforce FX 5900XT или Radeon 9800Pro (Коя е по-добра?) и колко ще струва?

Чао!

Reply:
Трудно е да диагностицираме проблема ти дистанционно, но едно ни е ясно - проблемът не е в дъното ти, защото точно този модел дъна според нас са качествени. Провери дали настройките в BIOS-а ти са коректни, може проблемите да се появяват оттам.

В NFS: Underground някои опции са недостъпни само когато видеокартата не ги поддържа.

За конфигурацията, която си описал, ти препоръчваме да си вземеш марково 845 дъно. Със здраве да си я стопанисваш и дано нямаш никакви проблеми с игрите, когато си я купиш!

DVD Wars: Епизод 2 - Декодерите атакуват

From: imanchev@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте, PC Club!

Първо ще кажа, че списанието ви много ме кефи. Имате интересни стаии, добри идеи...

Имам един въпрос и се надявам, че ще можете да ми отговорите. Аз си купувам списанието с DVD, обаче програмата WinDvd (от вашето DVD) е само пробна версия и срокът ми изтече. Като си я инсталирам отново (пак от вашето DVD), ми казва, че ми е изтекъл срокът и трябва да си я купя. Надявам се, че това не е бил вашият замисъл, като сте решили да сложите DVD.

Имам и един друг въпрос. Защо не сложихте демото на UT2004 на дисковете или на DVD-то? То излезе в сряда, а списанието ви излезе около неделята. В следващия брой ще е късно. Е, аз така и така вече си го изтеглих (както и повечето фенове на Unreal), но все пак по-добре късно, отколкото никога.

Е, чао от мен, занапред да сте все по-добри, защото има още какво да се иска.

W_GANDALF_E

Reply:
За момента не сме открили freeware програма за декодиране на DVD-та, иначе веднага щяхме да я сложим на диска. Незаконно би било да публикуваме комерсиална програма или пък крак за shareware-софтуер. Молим, ако има читател, който знае за качествена и съвсем безплатна декодираща DVD-видеопрограма, да ни пише по въпроса, за да я сложим на диска.

На писмата отговори Н. Дърпатов

Кампания за побългаряване на компютърните игри

Официално изявление на The Bulgarian Movement for Native Language

Братя българи! Твърде дълго родната геймърска общост търпя наложената насилствено инвазия на англосаксонските езици в компютърните игри! Дойде време да кажем "не" на чуждестранната пропаганда и както подобава на истински патриоти, да преведем веднъж завинаги всичко, що може да бъде преведено!

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

В добрите традиции на повечето нашенски преводи на филми и книги, резултатите не е задължително да бъдат нито буквално, нито смислово точни, но трябва поне приблизително да звучат на книжовен или поне на някой от етнически близките езици (турски, цигански, шопски, македонски и т.н.).

Така например известната спортна игра Need for Speed: Underground от днес ще наричаме Нужда за Скорост: Метро, в чест и прослава на новопостроения софийски метрополитен. Grand Theft Auto: Vice City ще преведем като Велика Кражба на Коли: Град Менгеме, а Mafia вече по нашенски ще бъде просто Борците. Серията Unreal Tournament ще побългарим като Нереален Турнир, а Quake 3: Arena – Тройно Друсаната Арена. Играчите, които обичат тактическите битки в космоса, вече ще играят не Homeworld 2: Cataclism, а Роден Свят: Второ Пришествие. Няма нужда дори да ви казваме какви са нечистите английски съответствия на прочутите стратегически игри ВоененЗанят: Замразения Трон на Вихрушка Забавления и конкурентната серия Командвай и Завладявай на Студия Западнагора. Return to Castle Wolfenstein ще стане Завръщане в Замъка Вълчикамък, а Half-Life: Counter-Strike в нашенските компютърни зали ще се нарича Половин-Живот: Ответен-Удар. Няма да подминем и жанра на куестовете, където има много класически заглавия, достойни да бъдат назовани с български имена. Day of the Tentacle ще стане Пипаловден, Curse of the Mokey Island – Уроките на Маймунския Остров, Full Throttle – Газ до Дупка, The Dig – Копането, а за Grim Fandango сме подбрали особено подходящия според нас роден превод Невесело Хоро. Почитателите на ролевите игри пък ще имат удоволствието да играят на Балдъзова Порта, Нивгашзимни Нощи и Дъртите Свитъци 3: Утрешен Вятър. Биткаджийската игра Mortal Kombat превеждаме като Смъртоноснъ Биткъ – забележете как правописната грешка е не само запазена, а и удвоена, което веднага прави превода двойно по-добър от английското название.

Гъдю Свободийски се завръща в Полу-Живот 2.

Естествено, след като преведем имената на игрите, ще продължим с побългаряването на самите герои в тях. Чаровната вампирка Blood Rayne вече ще се казва Кървавата Райна, Kate Archer става Катето Стрелкинята, а пък Manny Calavera ще наричаме просто Манчо Далаверата. българското име на Lafa Croft е Лара Гърдева, което поне смислово обхваща дълбочината на нейната сложна личност. Небезизвестният Duke Nukem вече ще се представя като Дучко Козлодуски, а тъй като по никакъв начин не можахме да намерим еквивалент на името Guybrush Threepwood, решихме да потърсим вдъхновение в родните класици и да го наричаме просто Рачко Пръдлето. Неговата приятелка – губернаторката Илейн автоматически ще стане чорбаджийката Елена.

Но защо да спираме дотук? Чуждиците, с които сме свикнали да назоваваме самите игрови жанрове, отдавна са трън в очите на нашето движение. Защо например казваме action, вместо благозвучното родно "пуцаница" или пък, за да признаем и турското етническо малцинство у нас – "кютек"? Омразното "куест" или още adventure game ще заменим с красивото родно "приключенка". Стратегиите ще наричаме по славянски "главоломки", което не трябва да се бърка с логическите игри – "главоблъски".

Българино, знай своя род и език, помни го и го слави във времената занапред! The Bulgarian Movement for Native Language ви благодари за вниманието.

Fontifier

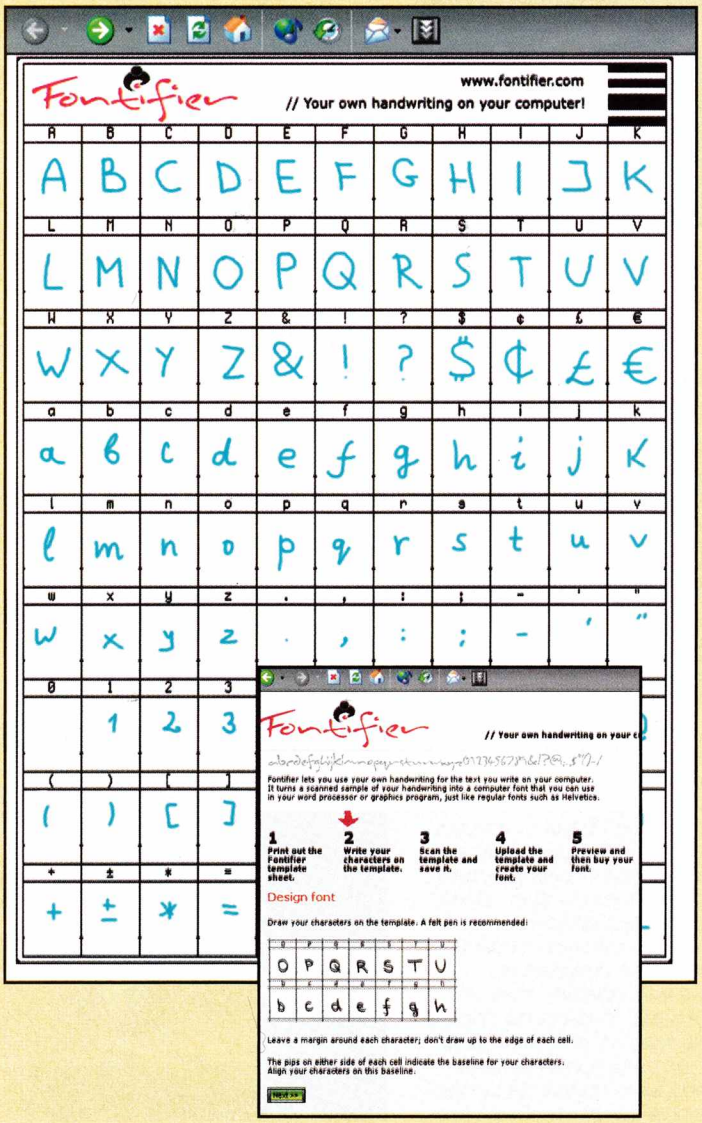
■ http://www.fontifier.com/

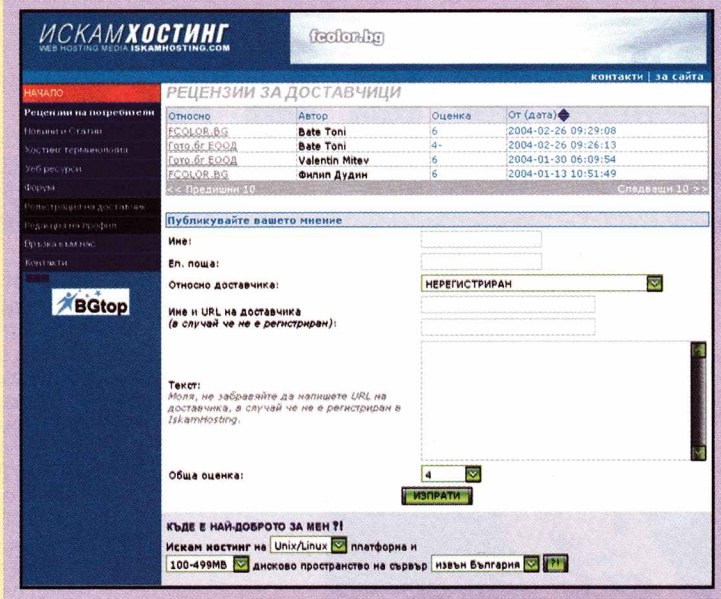
Апостол Апостолов
raynerape@mail.bg

Всеки, който се е занимавал с оформление на текст върху графика или в текстовия редактор, разполага с голямо количество шрифтове за всяка ситуация. Но има случаи, в които дори и най-богатата колекция е безпомощна – как ще постъпите, ако ви потрябва шрифт, който точно да отговаря на вашия личен почерк?

Интересно е, че някои хора в Интернет са намерили отговор и на този специфичен проблем, предлагайки безплатната услуга Fontifier. Накратко, тя позволява да превърнете собствения си почерк (или този на друг човек) в компютърен шрифт. Процесът е елементарен – необходимо е единствено да изтеглите от сайта специален шаблон, върху който след разпечатване трябва да изпишете всичките букви от латинската азбука с черен маркер. Шаблонът е създаден специално за латинската азбука, но е възможно да бъде "надхитрен" чрез изписване на кирилица по фонетичната подредба. След това се нуждаете от скенер, на който готовият шаблон да се превърне в дигитално изображение. Остава само да го качите в GIF формат на сайта и миг по-късно шрифтът с вашия почерк ще е готов.

След няколко проведени опита се убедих, че Fontifier върши прекрасна работа с ясно изписани букви, но е безпомощен при слят и нечетлив "кракопис". Въпреки това сайтът дава уникалната възможност да пишете със собствения си почерк на компютърния екран!





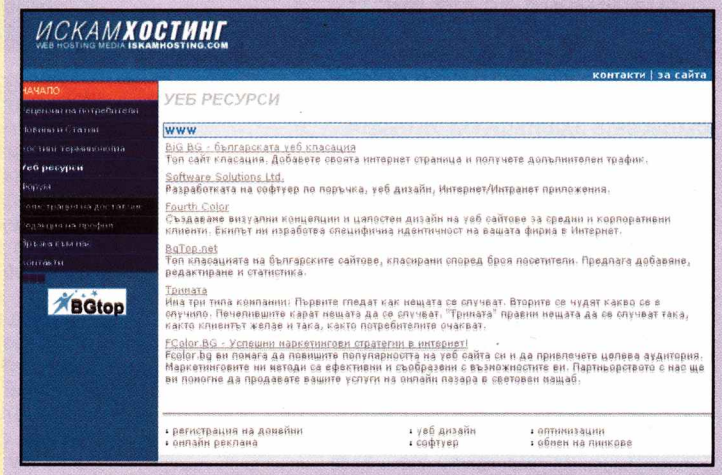
IskamHosting.Com

■ http://www.iskamhosting.com/

Апостол Апостолов
raynerape@mail.bg

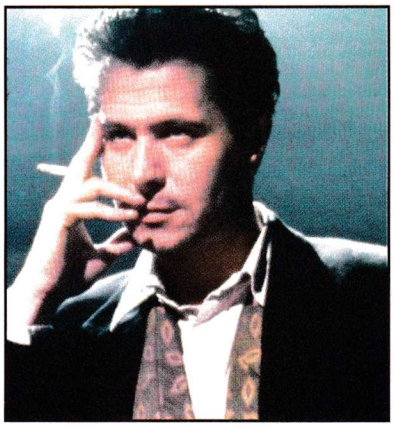
Времето, когато за създаването на професионално изглеждащ уебсайт, използващ CGI скриптове и бази данни, трябваше да се отдели огромна сума пари на някоя чуждестранна фирма, а родните хостинг компании се брояха на пръстите на едната ръка, отдавна отмина. Днес хостинг пазарът едва издържа под напора на огромно количество малки и големи хостинг компании, борещи се за клиенти с огромен набор от услуги и цени по джоба на всекиго. Но въпреки това изборът на "правилната" хостинг компания, където ще намерите най-добрата поддръжка и качество на услугата, е като да изтеглиш печеливш билет от лотарията.

Именно затова група предприемчиви българи са създали сайта ИскамХостинг.Com, на който ще намерите директория, в която са включени повечето доставчици на уеб хостинг в страната. Удобната машина за търсене позволява да въведете търсените от вас параметри като мегабайти място, трафик и прочие, и да получите в отговор кои фирми могат да задоволят вашите потребности за Интернет пространство и срещу каква цена. Освен сухи данни, потребителите могат да класират своите доставчици, както и да добавят коментари и рецензии за услугите, като в момента на сайта има немалко съвети от доволни или "ужилени" потребители. Ако коментарите не са ви достатъчни и имате въпроси, форумът е мястото, където може да ги зададете. Авторите на сайта също така се стараят да помагат на посетителите с професионално написани статии по темата. Резултатът е място, където можете да намерите огромно количество информация, с която да направите правилния избор в джунглата, наречена български хостинг пазар.



Film NEWS

Гари Олдман в новия Батман



Гари Олдман

Обявиха официално името на новия филм за Батман. Той се казва "Batman Begins" и се прави за Warner Bros. Междувременно празнотите в списъка с актьорите бяха запълнени. Вече се знае, че Гари Олдман ще играе лейтенант Джеймс Гордън, детектив от полицията на град Готам. Лиъм Нийсън ще е Хенри Дукард, бивш учител на Брус Уейн, сега злодей. Морган Фрийман ще гледаме като Лушъс Фокс, някогашен член на борда на директорите в Уейн Ентърпрайзис, а Кен Уатанабе от "Последният самурай" е грабнал ролята на Рас Ал Гул.

Както бе обявено по-рано, Батман ще бъде Крисчън Бейл от "Еквилибриум" и "Американски психар", Майкъл Кейн ще е икономът му Алфред, а Кейти Холмс ще играе Рейчъл, нова любов за главния герой. Филмът ще се снима в Исландия, Лондон и Чикаго, а насрочената пускова дата е за лятото на 2005.

Universal доволни от очакванията за Spy Hunter

От студиото Universal били изключително доволни от това, че киноманите очакват с огромен интерес филмовата адаптация на хитовата игра на Midway – Spy Hunter, в която главната роля ще се изпълнява от Дуейн Джонсън, по-известен като Скалата.

За да оправдаят големите очаквания, продуцентите са наели сценаристите Марк Суифт и Деймиън Шанън от "Фреди и Джейсън".

"Сценарият е велик", казва продуцентът Аскери. "Шанън и Суифт са страхотен избор и един ден ще бъдат сред най-известните писатели. Ще има интересни обрати още от началото на филма, които феновете на играта ще харесат."

Той добавя, че жанрът на проекта е "приключенски, но с реалистичен подход към темата и където залозите ще са страховити."

Скалата ще играе Алек Сектс, бивш пилот на F-15, който е вербуван от Международните шпионски мрежи. За направата на емблематичния автомобил Интерсептор от Universal са наели най-добрите дизайнери на футуристични возила. Според продуцента Скалата вече чакал с нетърпение снимките, за да хване волана. Сигурно скоро мечтата му ще се сбъдне, защото готовият филм трябва да излезе през 2005.

Автомобилът Интерсептор

Замислят сериал или филм по Принцът на Персия

Джери Брукхаймер

Продуцентската къща на Джери Брукхаймер е в процес на преговори за закупуването на филмовите права на хитовата игра "Prince of Persia: The Sands of Time". Една от предварителните клаузи към договора е създателят на франчайза Джордан Мекнър да напише сценария. Действието се развива в средновековна Персия, където любопитен принц открива несметно съкровище, включващо мистериозен пясъчен часовник и кама. В началото главният герой не знае за силата на тези предмети, но след време му просвества, след като трябва да се пребори с ужасяващи демони и да възстанови разрушения си град.

Мекнър и Брукхаймер планират адаптацията да не бъде буквална. Ще бъдат взети най-типичните моменти от играта и те ще бъдат разширени със сцени, които ще изглеждат добре на филм. За мостра са решили да им служи "Карибски пирати".

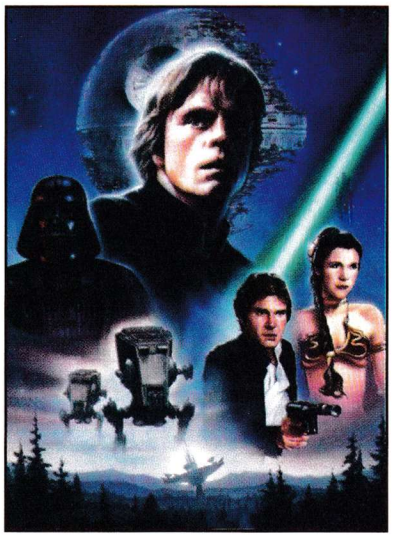
Третият филм за Лара бил възможен

Продуцентът на филмите по "Тум Рейдър" – Лойд Левин, заяви, че третата и заключителна серия на сагата за Лара Крофт не е невъзможна. Въпреки че в Щатите втората серия се провали с гръм и тряськ от международните прожекции били събрани достатъчно приходи, за да се направи още една част. "Люлката на живота" е инкасирал 154 милиона долара, а бюджетът му е бил 95 милиона.

Star Wars Trilogy на DVD през септември

Оригиналната трилогия на "Star Wars" на Джордж Лукас ще се появи в САЩ и Канада на 21 септември на DVD. Колекционерското издание от четири диска ще се появи и в Европа, но по-късно.

"Нова надежда", "Империята отвръща на удара" и "Завръщането на джедайте" ще са цифрово преработени и с поддръжка на THX звук. Към тях ще бъде приложен и диск с допълнителни бонус материали. Джордж Лукас отрича слуховете, че ще има добавени нови сцени. Освен това е категоричен, че няма да има презаснети сцени, за да се вписват с новата трилогия.



Присъда за продан

Runaway Jury

Ново по Гришам, пак без изненади

■ 20th Century Fox ■ Режисьор: Гари Фледър ■ Времетраене: 127 мин.
■ Участват: Джон Кюсак, Джийн Хекман, Дъстин Хофман, Рейчъл Вайс

"Присъда за продан" е филм, базиран на роман от Джон Гришам. Ако сте гледали адаптациите на "Фирмата", "Версия Пеликан" или "Клиентът", би трябвало да знаете какво да очаквате – увлекателен трилър, който ще ви държи приковани близо два часа, който няма да помните дълго, нито пък ще ви кара да размишлявате, но със сигурност няма и да ви разочарова.

Иван Георгиев
ivan-g@techno-link.com

Филм по Гришам не може да мине без скандално и важно за обществото съдебно дело и тук то е срещу оръжейна компания. В първите сцени служителите в офисите на голяма фирма са брутално избити от свой бивш колега. Жената на една от жертвите наема адвоката Уендъл Рор (Дъстин Хофман), за да осъди виновниците за безпроблемното разпространение на огнестрелни оръжия.

От другата страна на барикадата е Ранкин Фитч (Джийн Хекман), който по нареждане на съдената компания се заема с подборката на съдебни заседали. Неговата мисия е да селектира такива, които биха гласували против ищците. Усетът за първи път му изневерява, тъй като става ясно, че един от заседателите – Ник Ийстър (Джон Кюсак), не само манипулира колегите си, но започва да изнудва едновременно и защитата и обвинението за пари. Този, който плати исканата крупна сума, печели делото.

Въпреки че филмът не търпи почти никакви обрати и е предвидим до болка, това не му пречи да е занимателен. На един обикновен американец сигурно ще му се изправят косите, след като види как става селекцията на заседатели, колко лесно се манипулират те и на какво са способни богатите, за да отърват сочните санкции. На българина пък отдавна му е ясно, че едни са по-равни от другите и че присъдите са за продан, но поне може да се нагледа на стойностна актьорска игра и няколко забавни моменти.

Такъв момент е срещата на двамата холивудски мастодонти Хекман и Хофман, които си разменят люти реплики в една тоалетна и успешно се напъват да придадат тежест на иначе лекия (в добрия смисъл) сценарий. Голямата изненада е Марли – партньорката на Ник извън съдебната зала. В ролята е Рейчъл Вайс (неправилно наричана Уайз), която след двете серии на "Мумията" за малко щеше си лепне имидж на профилирана комедийна актриса, но трябва да ѝ се признае, че се справя завидно добре и със сериозните изпълнения. Във филма не липсва и интелигентен хумор и малко екшън, който да понакъсва непрестанните диалози.

Има две неща, които са с най-голяма вероятност да не се харесат. Едното е финалът. Той се определя от факт, ставащ известен в последните минути, което е типичната "нагласена работа". Другото, предполагам, засяга тези, които са чели книгата. Направени са немалко промени – мястото на действието е сменено, а по ред политически и икономически причини съдената компания вече не е за цигари, а оръжия.

"Присъда за продан" е максималното, което може да се иска от този тип филми. Той успява да забавлява, да стряска, но не до степен, че да ви натоварва с излишни емоции и размишления.

КЕФОМЕТЪР

5 4 3 2 1

3

Готика

Хорър по шаблон плюс Холи Бери

■ Columbia Pictures ■ Режисьор: Матю Касовиц ■ Времетраене: 95 минути ■ Холи Бери, Робърт Дауни-младши, Пенелопе Круз

"Шесто чувство" и "Предизвестена смърт" внесоха новаторски подход и свежест в поизчерпаната тема за паранормалното. За съжаление Холивуд избърза с намерението си да прави филми на тази тема на конвейер. Раничко е още.

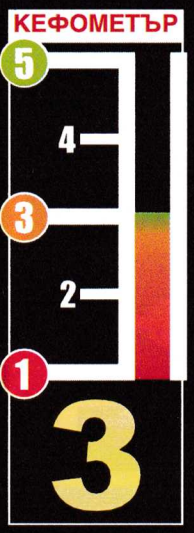
Иван Георгиев
ivan-g@techno-link.com

Хорърът "Готика" е вторият опит на френския режисьор Матю Касовиц в жанра. Предишният е подобният по тематика "The Crimson Rivers", за който може и да не сте чували изобщо.

Действието се върти около героинята на Холи Бери - Миранда Грей, която е психиатърка в затънтена клиника за душевно болни. Тя е представена като една от най-добрите в професията си, но някак не останах убеден, след като станах свидетел на катастрофалния й разговор с пациентката Клои (Пенелопе Круз). Както и да е, доктор Грей преживява необикновена среща със страховито момиче по пътя към вкъщи, след която припада. Като се събужда разбира, че си е изгубила паметта и че е настанена като пациентка в същата болница, в която до преди дни е работила. Казват й, че е убила мъжа си и всички вярват, че се е побъркала. Миранда не се счита за ненормална, въпреки че започват да й се случват неприемливи за здравия разум неща, и решава да узнае на всяка цена какво в действителност се е случило.

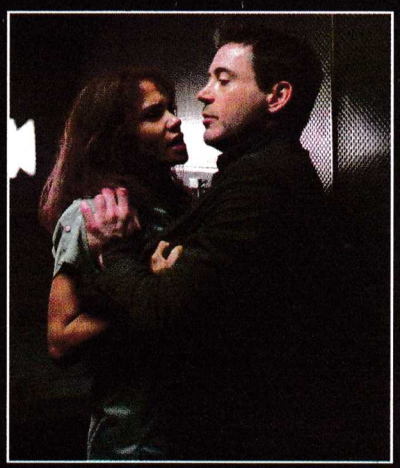
От завръзката до развръзката започват да се нижат абсурдни и направо смехотворни събития, които пречат на филма да бъде повече от това, което е. Срам за сценариста Себастиян Гутиерез, чиито следващ филм, "Голямото надлъгване", предстои да гледаме през юни. Сред алогизмите е настаняването на главната героиня в лечебното заведение сред бившите й пациентки. Нещо повече, тя е третирана като най-обикновена откачалка от приятелите и колегите си, което никак не е правдоподобно, защото, като изключим престъплението, което се предполага, че е извършила, в поведението й не се забелязват други симптоми на полудяване.

В една от сцените Миранда е нападната и ръката й е накълцана от призрак, след което всички мислят, че се е самонаранила. Това би могло да се приеме за признак на лудост, но като погледнем фактите в детайли и това няма как да стане. Тя бива нападната в банята, където естествено е гола. Много ми е интересно къде се предполага, че е била скрила бръснача. По-нататък доктор Грей опитва да избяга от лудницата и решава да се скрие от преследвачите си в басейн. Тази сцена от кинематографична гледна точка е пълен провал. Камерата дава в общ план басейна, цялото му дъно се вижда като на длан, но психиатърката във водата - не! И докато сме на тема правдоподобност, върховната глупост във филма е когато един от пазачите (който я познава Грей, я не) не я изпортва, че дори й дава ключовете от личната си кола, за да може тя да избяга. Абсурд. Да не говорим, че монтажистите не са забелязали в поне 4-5 сцени микрофона, който влиза в кадър.



Сигурно се чудите защо давам оценка 3 на "Готика". Давам я единствено и само заради блестящото изпълнение на актьорите и особено на Холи Бери. Тя успява да предизвика симпатия и загриженост у зрителя, макар развитието на персонажите да е под всякаква критика. Също така има някои редки, но оригинални хрумвания като сцените, заснети от позицията на призрака.

Струва си да гледате "Готика" само заради Бери и ако за първи път попадате на филм от този жанр. Иначе няма да се изненадате от нищо - през пет минути духът ви стряска с "Бау!", премигват алуминисцентни лампи, мрак и зловещи звуци... Знаете как е!



Очаквайте

COLIN McRAE RALLY 04

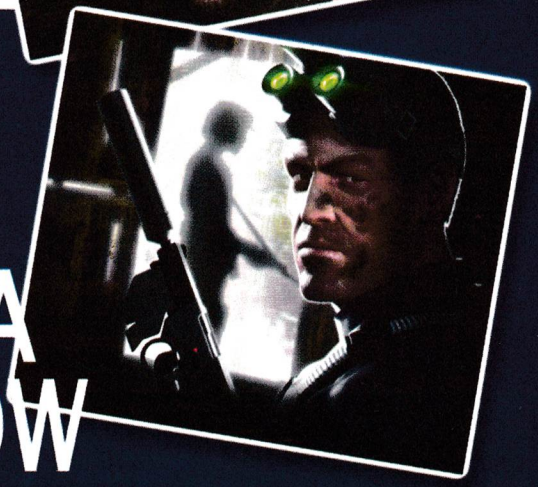
в майския брой на

Breed
Sacred
Spartan
Rainbow Six 3: Athena Sword
Lords of the Realm 3

Редакцията не носи вина за промени в пусковите дати на посочените игри!

UNREAL TOURNAMENT 2004

SPLINTER CELL 2 PANDORA TOMORROW



eDonkey/eMule

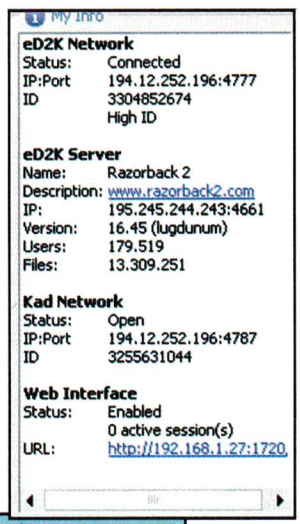
ЧАСТ 2

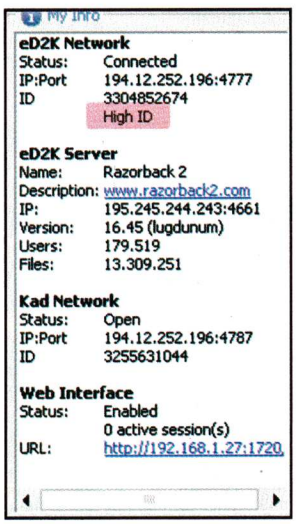
Конфигурацията на eMule не се различава по нищо от тази на всеки друг P2P клиент. Избирате кои директории да споделите, указвате скоростта на вашата връзка, свързвате се към един от наличните сървъри и чакате... с часове, а нищо не става? Във втората част на тази статия ще намерите съвети, които ще ви помогнат да се справите с проблема.

Апостол Апостолов
raynerape@p2p-bg.com

Най-важният фактор за успешно споделяне на файлове е възможността за директна връзка към вашия компютър. Когато решите да изтеглите даден файл, eMule се свързва със всички източници и заявява готовността си за трансфер. Той рядко започва веднага, защото в повечето случаи преди вас има хиляди потребители, които чакат реда си. Но когато вашият ред дойде, източникът ще направи опит да се свърже с вас и ако не успее да се свърже, напразно сте чакали. За осъществяването на директна връзка всеки компютър, свързан в Интернет, притежава уникален IP адрес, който служи за насочване на трафика до него. Ако използвате Интернет по телефона или чрез DSL, вие със сигурност имате такъв. Потребителите на кабелен и LAN достъп обаче не са застраховани – често доставчиците поставят потребителите си зад NAT рутер, който служи за изолиране на потребителя от директна връзка с Интернет. Това пречи на хакери и вируси да достигат компютъра ви, но също така и на работата с eMule – налага се всеки източник да изпрати заявка до сървъра, към който сте свързан, и чрез него да ви открие. Но ако последният е пренатоварен, а това често се случва, заявката няма да бъде изпълнена.

▲ През последния месец eMule стана жертва на патентно рекетьорство. Повече информация може да научите на http://www.freemule.net/.





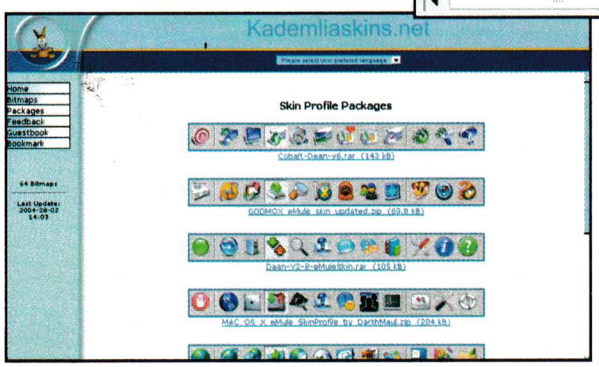
▼ Информационният панел дава информация за режима на работа. Нуждаете се от надписа HighID.

Ще познаете, че нямате директна връзка, по надписа LowID и жълтата икона в долния десен ъгъл на екрана. Решението е едно – говорете с доставчика си. Но ако не можете да разрешите проблема, поне избягвайте да се свързвате с най-големите сървъри – те нямат свободни ресурси да обслужват LowID потребителите.

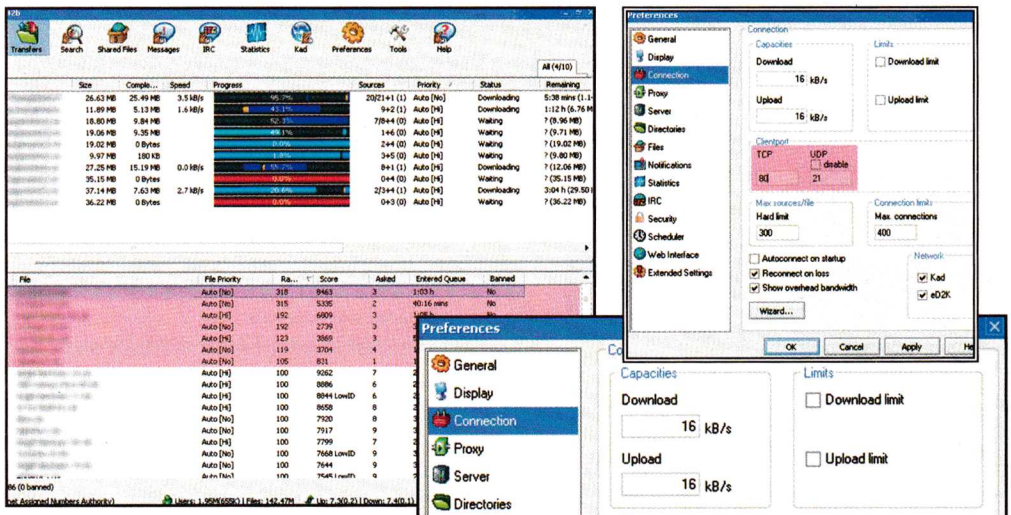
Дори и да имате реално IP, някои родни доставчици се опитват да си "спестят" трафика, генериран от eMule, като ограничават достъпа до портовете, които програмата използва – основно 4662, 4777 и 4787. Можете да надхитрите на свой ред доставчика си като смените портовете, които програмата използва за TCP и UDP достъп в Preferences/Connections, с такива които се използват за стандартен HTTP/FTP достъп, например 80 и 21. Тези портове не могат да бъдат ограничени без да се ограничи целия Интернет достъп. Имайте предвид, че при някои сървъри използването на нестандартни портове води до LowID статус, описан по-горе.

Споделянето на файлове в eMule е особено важно – колкото повече давате, толкова повече ще получите. Когато споделите даден файл и той бъде открит от останалите потребители, те се нареждат на опашка, в която за всяка минута натрупват по определен брой точки – поначало 100. Ако скоростта на натрупване е еднаква за всички, редът на чакащите не се променя. Но eMule използва т.н. кредитна система, която позволява скоростта на натрупване да се променя за тези потребители, с които вече сте имали контакт. Скоростта се умножава по съотношението между изпратени и получени мегабайти до максимум от 1000 точки на минута. Така ако сте дали голямо количество информация на даден потребител и искате още, той ще ви дължи услуга и ще започнете да теглите от него за далеч по-кратко време.

Както бе описано в предишния брой, eMule разделя всеки голям



▲ Версия 0.42b позволява промяна на облика на клиента. Може да намерите десетки готови скинове на сайта. http://www.kademliaskins.net/



Смяната на портовете за директна връзка е елементарен процес. Трябва само да експериментирате.

файл на парчета от по 9 мегабайта, всяко от които може да бъде споделено преди изтеглянето на целия файл. Често когато изтеглите едно парче, всички потребители които теглят този файл заедно с вас, но не притежават този участък, ще се наредят във вашата опашка. Ако ги обслужите максимално бързо, ще натрупате полезен кредит, който ще ви позволи по-бързо да изтеглите от тях онези части, които вие нямате. Тази взаимопомощ позволява да се възползвате максимално от кредитната система. За целта винаги след изтегляне на едно парче, от файл, задайте им приоритет Release – отидете на екран Shared Files, открийте съответните частично изтеглени файлове и с десен бутон задайте Priority(Release). Това ще позволи потребителите, теглещи тези файлове, да се изкачват двойно по-бързо в опашката и да заемат челни места.

Kademlia – Бъдещето на eMule

На 29 февруари излезе версия 0.42b на eMule, в който след месеци на разработка бе добавена официална поддръжка на протокола Kademlia. Независимо че новият протокол е едно от най-сериозните нововъведения напоследък, едва ли ще намерите достъпна информация за него в Интернет. И това е жалко, защото Kademlia е първият значим P2P проект, който дължим изцяло на труда на българин. Затова реших да посветя тази страница на ползите и принципа на работа на този нов протокол.

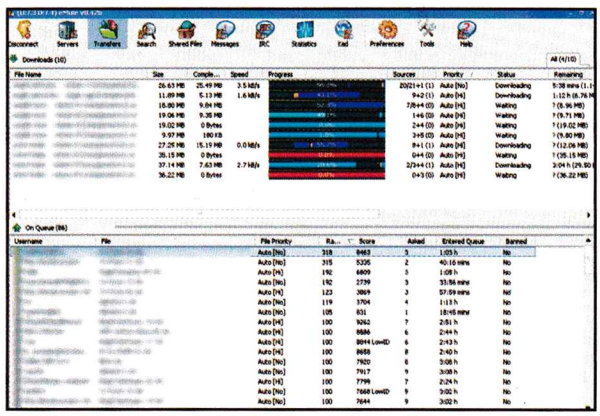
Разработен от българина Петър Маймунков със съдействието на Дейвид Мазиерес към Университета в Ню Йорк, Kademlia служи за изграждане на децентрализиран, виртуален сървър за индексиране и търсене на файлове. С негова помощ всеки P2P протокол, използващ сървър за връзка между потребителите, може да бъде "надграден" до безсървърна мрежа, при която всеки един потребител обслужва заявките за търсене на файлове.

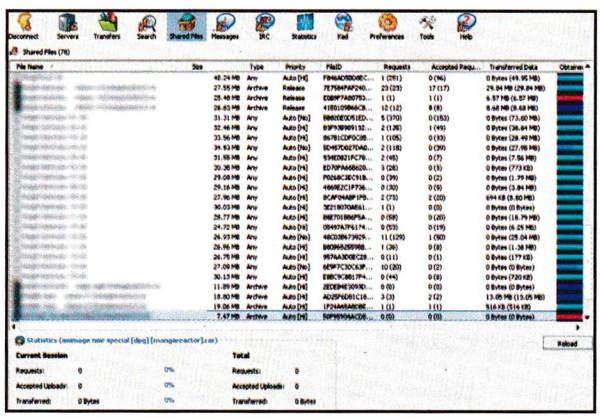
За да се превърне в част от глобалния масив, потребителят се нуждае от връзка с голям брой Kademlia клиенти. Намирането им е възможно чрез първоначално свързване с eDonkey сървър или сваляне на списък със статични "входни точки" – клиенти с постоянен IP адрес, помагащи на нови клиенти да открият динамичната мрежа. От този момент нататък връзка със сървър не е задължителна и търсенето се осъществява чрез конктакт с останалите Kademlia клиенти. Списъкът се запазва дори и да изключите клиента си и е достатъчно един от Kademlia потребителите да е активен, когато се включите отново, за да се свържете с Kademlia мрежата.

Как работи Kademlia? Индексирането на споделяните от потребителя файлове става чрез изграждането на локален масив от двойки данни. Първата двойка се състои от всяка дума, включена в името на споделян от вас файл, и съответстващия му хеш стринг. Например, ако споделяте файловете "супер песен.mp3" и "супер филм.avi", Kademlia ще свърже ключовата дума "супер" с хеш стринговете и на двата файла, ключовата дума "песен" с този на аудио файла, и думата "филм" – на видеофайла. Тези данни служат за търсене по име или ключова дума. Втората двойка от данни свързва всеки един хеш стринг на споделян от вас файл с вашия собствен IP адрес. Тази двойка данни пък отговаря за намирането на източници веднъж, щом файлът е добавен за изтегляне. Тази информация се разпраща на всички познати Kademlia клиенти така, че те успешно да могат да доведат потребители до вашия клиент и да се осъществи контант за трансфер на информация.

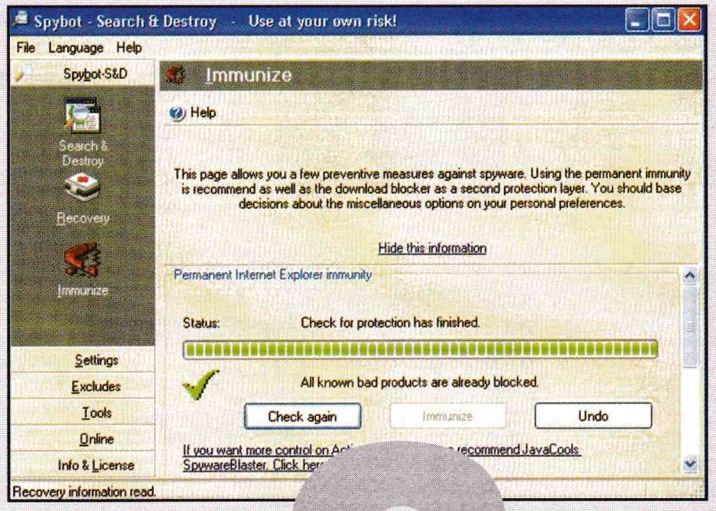
Предимствата на Kademlia протокола спрямо стандартния сървърен подход на eMule са огромни. При сървърния подход, за да намерите всички източници на даден файл в глобалната eDonkey мрежа, е необходимо да осъществите връзка с всеки един сървър, което може да отнеме десетки часове. Често големите сървъри са пренатоварените и неспособни да обработят заявките за търсене. При Kademlia има единединствен, глобален "сървър", при това разпределен между хиляди потребители, и търсенето е далеч по-бързо, по-ефективно и изразходва по-малко допълнителен трафик. Личните ми наблюдения са, че дни след официалната премиера Kademlia се справя с търсенето по-бързо дори и от локалния сървър, към който се свързва клиента, и довежда между 50 и 200 процента повече резултати.

Kademlia има и своите недостатъци, които се дължат на имплементацията му в eMule. На първо място, публикуването на данни в глобалната мрежа е бавен процес, който може да отнеме десетки часове в случай, че споделяте много файлове наведнъж. Този процес не пречи на работата на клиента, но се отразява на ефективността на мрежата – Kademlia е полезна за потребители, които стоят свързани през по-голямата част на денонощието. Протоколът също така използва изцяло UDP трафик и ако сте изключили поддръжката му в опциите на eMule, той просто няма да проработи. Лошото е, това не е указано никъде.





Потребителите, на които дължите услуга, ще са първи в опашката ви. Както и вие в тяхната след време.



Spybot: Search & Destroy

Най-доброто средство срещу досадните вредители в интернет

■ security.kolla.de

Случвало ли ви се е браузърът неочаквано да ви препраща към сайт, който не сте пожелали да посетите, стартовата страница да се сменя от само себе си, да се отварят досадни pop-up прозорци или пък модемът да отчита значителен трафик в неизвестна посока? Често антивирусната програма и firewall-ът не помагат, а дори крайна мярка като преинсталацията на Windows, се оказва само временно решение...

Боян Спасов
blizzard@rpgbg.net

Напълно безплатната програма, която предлагам на вашето внимание, е чудесно средство срещу множество проблеми от най-различно естество. Нейният автор си е поставил за цел, доколкото това изобщо е възможно, да ви помогне да се предпазите от нежелана реклама, спам, шпионски и паразитни програми, които се инсталират "партизански" на машината ви или понякога евентуално с ваше позволение (дори самите вие да не сте имали представа какво точно позволявате).

Но стига общи приказки, нека погледнем в речника, приложен към help-а на Spybot и видим срещу какво точно помага той.

Spyware – това е софтуер, който предава без позволение персонална информация

за вас или вашия компютър. Анонимността в интернет винаги е била изключително важна за повечето потребители. Макар че Spyware-програмите сами по себе си не вредят, те са най-малкото неморални, защото вие често дори не знаете, че те са се инсталирали на вашия компютър и предават информация навън. Изтеглили сте например безплатна програмка на анимирано животинче, което се кълчи на десктопа ви, без да знаете, че гадината през цялото време ще ви шпионира и ще изпраща сводки кой знае къде в мрежата. Hijackers са друг клас напасти, които упорито сменят стартовата страница и страниците за търсене на вашия браузър, а също така понякога отварят нежелани pop-up прозорци, заливат ви със спам и препращат към определени адреси, които едва ли желаете да посещавате. Още по-неприятни "вредители" са т.нар. keyloggers – този род програмки не само записват и предават на външни лица клавишите, които натискате (компрометирайки по този начин всякакви пароли, номера на кредитни карти и други неща, които не бихте желали външни лица да научават), но също правят скрийншоти на десктопа ви, следят какви сайтове посещавате и накрая пращат всичко това в известна само за тях посока. Троянците са доста по-известна на повечето потребители заплаха – те не само следят какво правите, но могат да манипулират директно компютъра ви, включително, да речем, да форматират харддиска ви. Spybot не е направен специално за чистене на троянци, но все пак премахва някои от тях. В черния списък не трябва да пропускаме и т.нар. dialers – програми, набиращи автоматично номера на импулсни телефони и по тази причина особено зловредни за всички притежатели на dial-up модеми.

Някои от горните напасти са официално класифицирани като вредни (напр. троянците и повечето keyloggers) и се улавят от антивирусните, но други се пренебрегват от повечето подобни програми, защото на практика потребителят ги е инсталирал сам (макар и често без да знае), а и те нямат директно вредно въздействие. Spybot успешно улавя и премахва представители на всички класове, които изброих по-горе, като може би само за троянците е по-добре да се доверите на антивирусна програма.

Гарантирано, ако досега не сте ползвали друга подобна "чистачка", когато пуснете Spybot за пръв път, той ще открие поне няколко подобни зловредни програми, които бихте предпочели да разкарате от машината си, а в по-тежки случаи дори десетина или повече. Най-хубавото е, че самото почистване става за броени секунди, а освен това ще ви бъдат предложени няколко ефикасни средства да се защитите от повечето подобни проблеми занапред. В добавка към всичко това Spybot може да почиства излишните записи в системния регистър, а също така да премахва всякакви "следи" (system traces) от вашия компютър – последното е особено полезно, ако не искате например шефът в работата да разбере какви сайтове посещавате в работно време. Има и още няколко полезни функции, които допълнително гарантират вашата анонимност и безопасност – пособия за анализ на автоматично стартиращите се програми, процесите в паметта, плъгините към браузъра и т.н. Интерфейсът е прост и удобен, а самата програма е толкова лесна за използване, колкото и полезна.

Колонките Techno

Приятна новост на българския пазар

С превръщането на домашния компютър в пълноценен мултимедиен център за забавления специализираните озвучителни системи придобиха особено значение и в момента на пазара потребителите могат да намерят огромно количество от разнообразни по цена и качество продукти. Наред с големите производители, предлагащи доказано качество, като Creative и Logitech, напоследък у нас придобиха популярност и някои по-неизвестни в световен мащаб компании, които въпреки по-ниските си цени, успяват да предложат адекватно качество на възпроизвеждания звук. Такива са и колонките от продуктовата гама на китайската компания Techno, с които ще ви запознаем в настоящия материал.

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

Много от по-неизвестните производители се самоограничават до предлагането на малък набор от модели с преобладаващо ниско качество. Techno нямат такива "задръжки" и атакуват българския пазар с пълна гама озвучителни системи. Най-маломощният модел, Techno A-932, представлява 2.1 система с 12-ватов субуфер и 2x4W колонки, която предоставя относително качествен звук в ситуациите, в които потребителят не изисква голяма сила на звука и търси максимално изгодна цена. Следващият модел е Techno A-858EV – отново 2.1 система, само че този път с доста по-солидна изработка и възможности. Субуферът на системата е базиран около прилично голям 30-ватов 5.25" говорител с честотен диапазон 40-160Hz, а 2-та сателита използват 3" 8-ватови говорители, покриващи останалата част от честотния спектър до 20KHz.

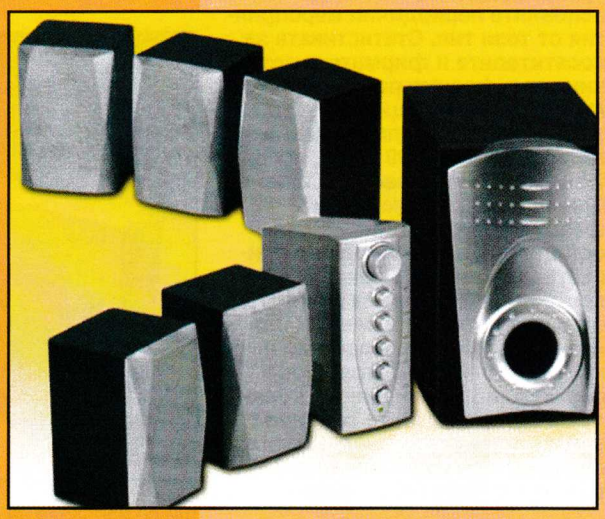
Звукът от тази система е осезаемо по-добър и плътен, а като допълнителен бонус системата включва

осветен дисплей, по-пълни възможности за настройка и удобно дистанционно

Преминаваме към 5.1 системите, от които за ценово-ориентирания сегмент на пазара е предназначен моделът A-881C, който включва 25W 3.5" бас и 5 броя 8-ватови сателити, един от които изпълнява ролята на централен говорител. Настройките са доста обширни и включват отделни потенциометри за силата на звука от предните и задните сателити, централната колонка и субуфера, като потенциометрите са отделени в специален модул за управление на системата. Понеже за доста хора звукът от 3.5-инчовия бас няма да е достатъчно силен, компанията е разработила и по-мощен модел 5.1 колонки, базирани на 2.1 системата A-858EV. 6-каналният ѝ вариант носи обозначението A-858CEV и освен 3 допълнителни сателитни колонки включва и малко по-мощен 40-ватов басов говорител, който заедно със добрата изработка придава на системата достатъчно нискочестотна мощ и звуково качество, за да може да се конкурира с популярните 5.1 модели на големите производители.

За най-претенциозните меломани

пък е предвиден топ-моделът на компанията – A-900CEV. Тази система изглежда е проектирана с еднаединствена цел – максимално качество, и това личи още от пръв поглед.



Techno

Високият близо половин метър "шкаф" на субуфера съдържа в себе си масивен 10-инчов говорител с реална мощност 50 вата, а 5-те 25-ватови сателити съдържат в дървените си кутии 4-инчови говорители за средните честоти, комбинирани с 1-инчови пищялки. Двата задни сателита се издигат на високи "пилони", които спестяват чуденето по въпроса къде да ги поставите, така че да са на подходящата за седнал пред екрана човек височина. Както може да се очаква от толкова добре изработена система, качеството на звука е отлично, и този най-мощен модел на Techno определено може да ви вкара в разправии със съседите, в същото време доставяйки ви така жадуваното удоволствие от мощен и качествен звук при гледането на филми и слушането на музика.

Като цяло колонките на компанията оставиха у мен доста добри впечатления, и с чиста съвест бих могъл да ги препоръчам като добра алтернатива на вече утвърдените на пазара марки.

Пълната гама колонки на Techno от този месец се предлага на българския пазар от фирма StanTek.

Intel Developer Forum Пролет 2004

С всяко следващо свое издание, Intel Developer Forum се превръща все повече в едно от основните периодични мероприятия от този тип. Статистиката за посетителите и фирмите-участници във форума показва постоянно нарастващи цифри, като тази година официалните данни говорят за над 5000 души, посетили обширния Moscone Center в Сан Франциско в периода 17-19 февруари, както и множество официално и неофициално присъстващи фирми. Гвоздеят в програмата на форума е бил официалното обявяване на плановете на Intel за разработка на x86-съвместим 64-битов процесор, като по този начин за първи път в историята си те се оказват в позицията на догонващ спрямо основните си конкуренти от AMD в технологично отношение.

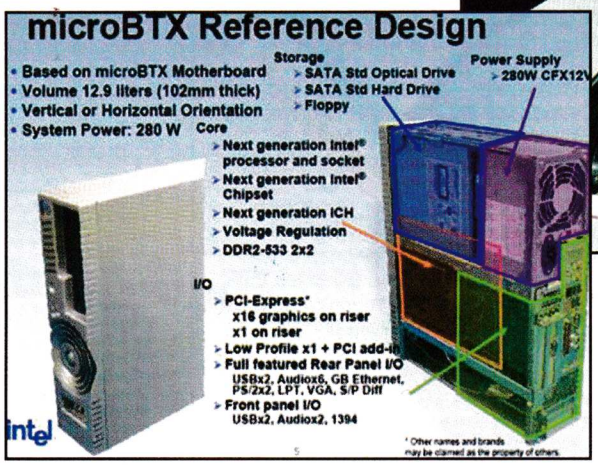
Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

Пускът на процесорите с 0.09-микронно ядро Nocona ще се състои в началото на следващото тримесечие и в следствие на това догонването би трябвало да стане бързо, въпреки очевидното предимство на AMD, чиито 64-битови процесори са в наличност в складовете на компютърните фирми вече няколко месеца и постепенно набират популярност сред потребителите. По примера на AMD новите чипове на Intel ще използват хибридна 32/64-битова архитектура, която ще им позволява да изпълняват 32-битови приложения без нуждата от емулация и без съответния спад в производителността. За повече подробности по темата с навлизането на 64-битовите процесори – вижте специалната статия на съседната страница, сега да преминем към другите новини от пролетния IDF.

Един от ключовите моменти на форума е било представянето на съвместими с

PCI Express

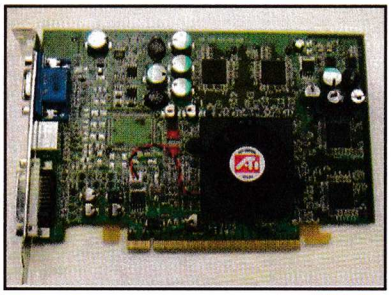
стандарта продукти от няколко компании, който се очаква да навлезе сериозно на масовия пазар до края на годината, като заместник на досегашните AGP и PCI стандарти. Кратката техническа справка ни подсказва параметрите на PCIE – 2.5GHz работна честота, сериен тип връзка и 250MB/s скорост на трансфер за всеки слот при използване на 1x варианта на стандарта, който

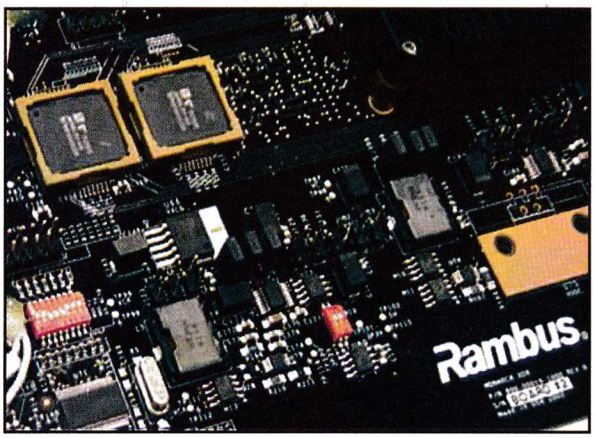


ще се използва за стандартна периферия (за видеокарти ще се използват доста по-бързи 16x PCIE слотове). Прототипни платки, съвместими с новия стандарт са представили както ATI, така и NVIDIA, като последните са обявили ново семейство карти с общото название GeForce PCX, които ще бъдат базирани на текущите GeForce FX и GeForce 4 MX чипове и ще включват поддръжка на PCIE чрез добавен допълнителен контролер на платката. Представен на форума е бил и един малко известен факт за PCI Express – върху него ще се базира и новият стандарт за add-on карти за преносими компютри Expresscard, който се очаква да замести популярния в момента PCMCIA. Представен пред публиката е бил и

нов форм-фактор за дънни платки и кутии – BTX

При него местата на компонентите са разместени с цел постигане на оптимално охлаждане при извънредно ниски нива на шума, както и по-малък цялостен размер на кутията. Intel





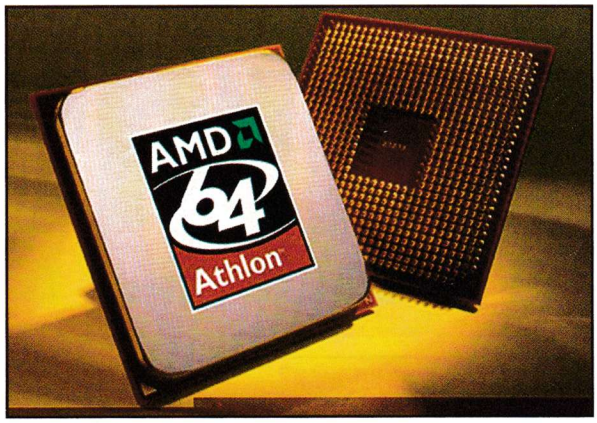
си признават, че не се надяват на бърз и повсеместен преход към новия форм-фактор, но са убедени в неговата перспективност в малко по-дългосрочен план и сравняват прехода от ATX към BTX с този от AT към ATX. Била е презентирана и новата технология за безжично предаване на данни Ultra-Wideband, върху която ще се базира планираният за края на годината

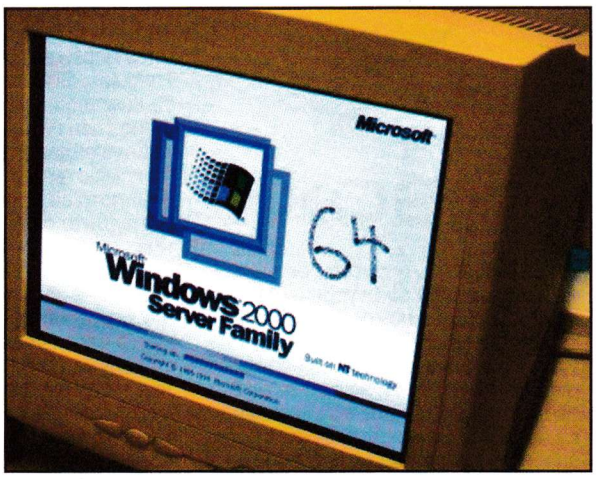
Wireless USB

Той ще позволява предаване на данни със скорост 110 MB/s при разстояния до 11.4 метра, както и пълна съвместимост с USB 2.0 спецификациите при разстояние до 2.6 метра.

На форума са били направени и множество презентации на тема DDR2, както и на някои други интересни продукти (новите памети на Rambus, например), които са затвърдили тенденцията от последните години IDF да представлява форум за установяване на нови стандарти и технологии. Обявяването на Nocona като леко закъснял отговор на 64-битовите процесори на AMD обаче поражда известна нотка на съмнение в позицията на Intel като технологичен лидер в IT индустрията.

Битката при 64-битовите процесори





Маркетинг срещу реалност

Маркетингът винаги се е нуждаел от добри предложения за продажба. До онзи ден основният фактор, на който хората бяха свикнали, беше тактовата честота. Процесор, обозначен като 2500, в общия случай беше по-бърз от същия, работещ на 2 GHz, и това беше ясно и доказуемо. В момента обаче мегахерците минават на заден план. Основното маркетингово оръжие на производителите става така наречената 64-битова архитектура. Какво ни предлага тя обаче, и дали за нея може да се приложи логиката "колкото повече, толкова повече", която работеше желязно при мегахерците?

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

Набралият инерция покрай борбата за колкото се може повече мегахерци потребител веднага захапва стръвта, разсъждавайки по логиката, че 64 е два пъти по-голямо число от 32, следователно 64-битовите процесори са два пъти по-"добри" от 32-битовите. Основният проблем е, че никой не разяснява на потребителя

какво точно е по-"доброто" на новите 64-битови процесори

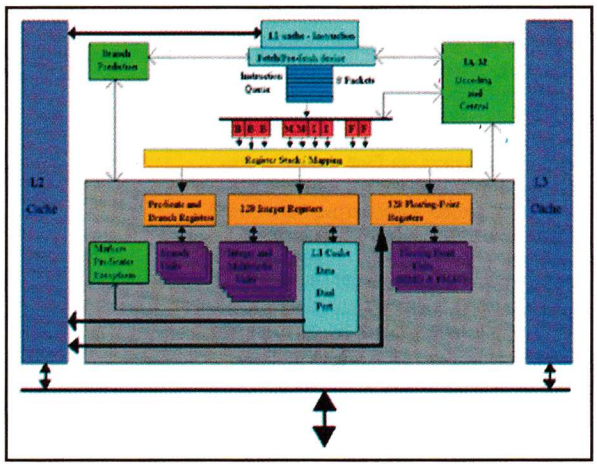
Най-напред, да си изясним понятието "64-битов" процесор. То се отнася до това какви числа може да обработва процесора. За незапознатите с бройните системи, разликата между едно 32-битово и едно 64-битово двоично число е в това, че 64-битовото може да бъде много по-голямо поради 32-те допълнителни бита, и съответно могат да се получават много повече комбинации от цифри, и съответно различни числа. Както се вижда от таблицата със съпоставката между архитектурите, стандартната x86 архитектура всъщност може да обработва 64-битови, че дори и 128-битови числа. Архитектурата е ограничена до 32-битови числа единствено що се отнася до адресите на паметта и операциите с цели числа. От това следват двете преимущества на новата архитектура. Първото и основно е това, че

64-битовите процесори могат да адресират повече памет

При настолните компютри обаче 4-гигабайтовото ограничение на 32-битовите процесори не е проблем в 99% от случаите. Следователно полза от 64-битовото адресиране и биха имали само неща от типа на тежки бази данни, които е нужно да бъдат кеширани в паметта. Второто предимство, което е възможността да се обработват големи 64-битови числа, се проявява като такова в много тесен кръг от софтуер, и то само при положение, че въпросният софтуер и операционната система са компилирани за 64-битови машини. И поне що се отнася до машините за домашно ползване, тук стигаме до най-основния проблем на 64-битовите процесори –

софтуер за тях на практика няма

Microsoft все още не са пуснали завършена 64-битова версия на Windows XP, а пък потребителският софтуер, компилиран за новата архитектура, съвсем го няма. Дори и да го имаше, типичните за домашен компютър приложения едва ли биха могли да се възползват от разширените възможности на x86-64, а пък постоянно развиващите се в технологично отношение 3D игри, които се явяват и основната причина за ъпгрейд при повечето хора, използват предимно операции с плаваща точка, които така или иначе се изпълняват в 64-битов режим дори и при стандартната x86-архитектура. Минималните, на фона на щедрите обещания, подобрения в производителността, които се наблюдават при наличните на пазара x86-64 процесори се дължат основно на общите архитектурни оптимизации, които обаче са нещо нормално за новите поколения процесори.



В крайна сметка излиза, че доскорошната фирмена политика на Intel относно въвеждането на x86-64 процесори е била съвсем правилна и на място. Изглежда обаче от компанията са си преразгледали приоритетите, и на преден план е излязла задачата да не изостават от AMD в този апетитен нов пазарен дял. От тази гледна точка обявяването на Nocona е обезпечен със здрава бизнес-логика ход, който обаче не променя факта, че благодарение на агресивния маркетинг 64-битовите процесори са една от най-надценяваните от потребителите концепции в историята на IT индустрията.

СЪПОСТАВКА НА АРХИТЕКТУРИТЕ

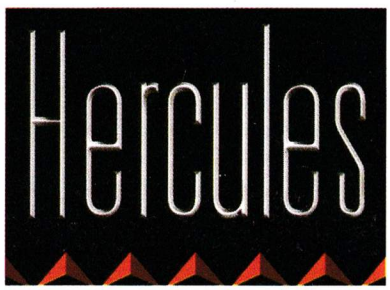
Тип на данните:	x86 ширина:	x86-64 ширина:
Integer	32 бита	64 бита
Адрес	32 бита	64 бита
Floating-point	64 бита	64 бита
Вектор	128 бита	128 бита

Hardware news

Xbox 2 без харддиск?

Както знаете, първото поколение от конзолата на софтуерния гигант Microsoft имаше почти идентична с тази при нормалните PC-та архитектура и компоненти. При нея операционната система и всички останали необходими файлове се съхраняваха на обикновен харддиск. Както се разбра наскоро обаче, плановете на Microsoft за Xbox 2 не включват използването на магнитни носители на данни и отдалечават конзолата от архитектурата на обикновените PC-та. Вместо твърд диск, новата конзола ще има неизвестно за сега количество Flash памет, върху която ще се записват потребителските файлове. Доставчик на паметта ще бъде фирмата M-Systems, която още от началото на 90-те произвежда разнообразна гама подобни продукти. За авио– и военната индустрия например фирмата произвежда "дискови" Flash устройства с капацитет от 16MB до 47GB. Информацията е потвърдена от главния изпълнителен директор на компанията Дов Морън, според който доставките на Flash-базирани устройства за Microsoft ще започне през 2005-та и в хода на времето ще донесе на M-Systems стотици милиони долари приходи.

R.I.P. Hercules!

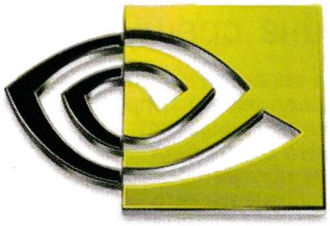


През февруари френската компания Guillemot разкри пред масовата публика намерението си да прекрати работата си в областите на видеокартите и LCD мониторите поради относително ниските печалби и наситен пазар. Това решение на ръководството на компанията слага край на дейността на една от най-реномираните марки видеокарти и монитори – Hercules. Guillemot погълна закъсалата компания през 2000-та година, като по този начин възроди една от най-легендарните марки в историята на компютърната графика, водеща началото си още от 80-те години. Канадците от ATI като че ли ще имат най-голям повод да скърбят за закриването на Hercules, поради факта, че компанията произвеждаше карти единствено с техни чипове, които освен това се радваха на доста голяма популярност благодарение на отличното си качество и задължителна иновативност. Като основен довод за взетото решение ръководството на Guillemot изтъква намерението на компанията да пренасочи дейността си към по-плодовити от финансова гледна точка пазари.

Dell няма да прави сървъри с Opteron?

Въпреки появилите се преди време в публичното пространство изказвания на президента на компанията Майкъл Дел, Dell нямат планове да използват AMD64-базираните процесори в машините си. Информацията идва от няколко неназовани представители на компанията, според които Xeon Nocona процесорите на Intel ще свършат повече от чудесна работа за задоволяване на нуждите на клиентите на компанията, които според въпросните представители все още нямат доверие в AMD и предпочитат Intel-базирани машини за своя бизнес. Това може да се окаже автогол във вратата на Dell, които остават единствения голям производител на маркови компютри, който няма да предлага AMD64-базирани сървъри – останалите компании (сред които IBM, Hewlett-Packard и др.) ще предлагат едновременно AMD– и Intel-базирани 64-битови решения. Подобни разногласия в изказванията на ръководството на компанията са обезпокоителни, особено когато идват от голяма и доказала себе си компания като Dell.

За поддръжката на PCI Express в картите на NVIDIA



Както знаете от новините и статиите в предишните броеве на списанието, NVIDIA е един от силните поддръжници на идеята за лансирането на PCI Express шината като заместник на сегашните PCI и AGP. Ето, че сега се разкриха и някои подробности относно начина, по който компанията ще осигури съвместимост на сегашното си поколение карти с новия стандарт.

На първо време поддръжката на PCI Express няма да се вгражда в ядрата на графичните чипове, а ще се реализира чрез отделен High-Speed Interconnect контролер. Той ще използва възможностите на съответните ревизии NV3x и NV4x чипове да работят на наднормени честоти на AGP шината, като на практика ще бъдат достигнати скорости, съпоставими със стандартния, реализиран чрез вградения в ядрото контролер.

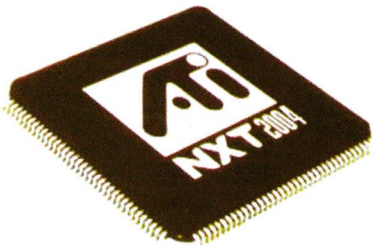
Допълнителният чип в новите карти ще превръща AGP-сигналите в PCI Express съвместими такива, и стига да не предизвика забавяния при предаването на данните ще осигури на новите карти на NVIDIA ефективна пропусквателна способност между графичното ядро и северния мост на дънното от 4GB/s, точно колкото има и новия PCI Express x16 стандарт.

В резултат на това производителността на тези "преправени" карти би трябвало да се доближи максимално до тази на изначало проектираните за PCI Express-съвместимост такива.

UMC купува завод на SiS

В днешни дни, когато куцо и сакато гледа да се докопа до производствени мощности за големите 300 мм силиконови "вафли", изглежда малко странно един от водещите производители на чипове в света да иска да разшири възможностите си за производство на 200мм вафли. Тайванската компания UMC, произвеждаща чипове за много от големите имена в бранша, се е сляла с доскоро подвизаващата се под майчинството на SiS компания SMC (SiS Microelectronics Corporation), като по този начин е придобила и притежаваната от SMC производствена фабрика, оборудвана за работа с 200мм вафли. Заводът е изчислен за максимален капацитет от 42 хиляди вафли месечно, направени по 0.18 и 0.25-микронен производствен процес. Сделката е на стойност около $321 млн., което е доста по-изгоден вариант от необходимите за изграждането на нова фабрика около $1 млрд. и над година време. Така UMC ще облекчи част от натоварените си на 100% производствени мощности и ще получи допълнителна възможност за развитие, а SMC ще получи достъп до огромната технологична база на UMC и възможност да разширят кръга на клиентите си.

За производителността на ATI R420



Канадците от ATI през февруари представиха пред масовата публика работеща прототипна платка с новия си чип R420. Според представителите на компанията, присъствали на демонстрацията, новото оръжие на фирмата (пряк конкурент на все още неизлязлия NV40 чип на NVIDIA) ще бъде способен да изкарва 100 кадъра в секунда под Colin McRae Rally 2004 – 2 до 3 пъти повече от сегашното поколение DirectX 9 карти. Очакваните финални спецификации на R420 са 0.13-микронен производствен процес, ядро състоящо се от 160 млн. транзистора, 8 пикселни конвейра, 6 vertex shader модула и 32-битова точност при операциите на pixel shader-ите. Чипът ще бъде изцяло DirectX 9 съвместим, отговаряйки на спецификациите на Pixel и Vertex shader-и версии 3.0, ще има усъвършенствани алгоритми за FSAA ианизотропно филтриране, и ще има 256-битова шина на паметта, с контролер поддържащ DDR, GDDR2 и GDDR3 чипове памет.

HyperTransport 2.0

Членовете на консорциума за разработка на технологията HyperTransport обявиха версия 2.0 на своя продукт и нейните спецификации. HyperTransport 2.0 ще може да се прилага в три варианта, предлагащи скорост при трансфер на данни от 2.0, 2.4 и 2.8 гигабита в секунда за всеки извод, при съответни DDR честоти 1.0, 1.2 и 1.4GHz. В резултат на това максималната пропусквателна способност на HyperTransport шината ще се увеличи с близо 10GB/s спрямо сегашния максимум от 12.8GB/s, достигайки сериозните 22.4GB/s. Освен по-добра пропусквателна способност новата версия на HyperTransport ще може да си съжителства в хармония с PCI Express технологията, тотално елиминирайки по този начин бавните връзки за пренос на данни в компютъра. От главния разработчик на технологията, AMD, се очаква към края на първото тримесечие да пусне на пазара първите Athlon 64 процесори, поддържащи HyperTransport 2.0 във варианта, работещ при 1GHz честота.

Какво има на българския IT пазар?

ПРОЦЕСОРИ

НАЙ-ЕВТИН — Цена - $11

- **Celeron 366 MHz**
- **Описание:** Ветеранът при овърклокърските процесори все още може да се намери на пазара, въпреки че не може да предложи конкурентна на по-модерните чипове производителност.

НАЙ-СКЪП — Цена - $303

- **Intel Pentium 4 3.2 GHz (800 MHz FSB)**
- **Описание:** Най-новият и най-бърз процесор за домашна употреба на Intel вече се предлага и от българските фирми, осигурявайки върхова производителност срещу високата си цена.

НОВ НА ПАЗАРА — Цена - $138

- **Intel Celeron 2800 MHz (S478)**
- **Описание:** Последният процесор от Celeron серията на Intel предлага сносна производителност, но определено не е най-добрия избор за парите си.

PC CLUB ПРЕПОРЪЧВА — Цена - $56

- **Athlon XP (Thoroughbred) 1800+**
- **Описание:** Този процесор може да се овърклоква до 2GHz и повече, което го прави перфектната сделка за всеки, търсещ максималната производителност за парите си.

ДЪННИ ПЛАТКИ

НАЙ-ЕВТИНА — Цена - $31

- **Elitegroup L7S7A2 (Socket A)**
- **Описание:** Тази дънна платка предлага що-годе солидна платформа за изграждане на евтина система и има прилична за цената си производителност.

НАЙ-СКЪПА — Цена - $185

- **Asus P4C800-E Deluxe (Socket 478)**
- **Описание:** Това дъно на Asus предлага върхова производителност на почитателите на Intel базирани системи и в комбинация с P4 3.2GHz би представлявало добра основа за едно PC - мечта.

НОВА НА ПАЗАРА — Цена - N/A

НЯМА

PC CLUB ПРЕПОРЪЧВА — Цена - $100

- **EPOX 8RDA3+ (Socket A)**
- **Описание:** Тази базирана на nForce 2 дънна платка продължава да представлява най-изгодният вариант за домашния потребител с претенции към стабилността и възможностите на компютъра.

ВИДЕОКАРТИ

НАЙ-ЕВТИН — Цена - $30

- **NVIDIA GeForce2 MX400/S3 Savage 4 PCI**
- **Описание:** От този месец към абонирания за тази позиция MX400 се присъединява и PCI-вариантът на S3 Savage 4. MX-ът обаче си остава по-добрия избор, освен ако нямате AGP слот на дъното.

НАЙ-СКЪП — Цена - $508

- **Asus A9800XT/TVD (256MB)**
- **Описание:** Тази Radeon 9800 XT - базирана карта предлага върхова производителност и огромно количество памет, но на доста висока цена.

НОВ НА ПАЗАРА — Цена - N/A

НЯМА

PC CLUB ПРЕПОРЪЧВА — Цена - $203

- **ChainTech GeForce FX 5900XT (128MB)**
- **Описание:** Тази карти представляват най-добрия избор на пазара в момента, разликата в производителността спрямо върховите модели е минимална, като се има в предвид и двойната разлика в цената.

ТВЪРДИ ДИСКОВЕ

НАЙ-ЕВТИН — Цена - $55

- **Seagate U SeriesX 20 GB**
- **Описание:** Най-евтиният диск на пазара предлага скромен обем на скромна цена.

НАЙ-СКЪП — Цена - $394

- **Maxtor 300 GB External USB 5400rpm 2MB кеш**
- **Описание:** Както си личи от цената, възможността да разнасяш със себе си 300 GB информация е доста скъпо удобство.

НОВ НА ПАЗАРА — Цена - N/A

- **Maxtor External series**
- **Описание:** Новите външни USB дискове на Maxtor предлагат голям обем и нови възможности за пренос на данни.

PC CLUB ПРЕПОРЪЧВА — Цена - $117

- **Hitachi 120 GB (Serial ATA)**
- **Описание:** Този диск показва отлични резултати на тестовете и от въвеждането си на пазара до сега се е доказал като надежден.

Картаген

демо

Painkiller

демо

Colin McRae Rally 04

демо

DVD

ДЕМО ИГРИ

A.I.M.	Ролева
Bookworm Deluxe	Puzzle
Hidden & Dangerous 2	Екшън
Colin McRae Rally 4	Колички
Gangland	Екшън
IVM CE	Симулатор
Jack The Ripper	Куест
KAO The Kangaroo 2	Аркада
Rocket Mania	Puzzle
Картаген	Стратегия
Painkiller	FPS
Sacred	RPG
Starshatter	Екшън стратегия
Storm Angel	Аркаден екшън
Syberia 2	Куест
Trial Bike Basic	Колоездене
The Mysterious Island	Куест
UFO Alien Invasion	Стратегия
Unreal Tournament 2004	FPS
Universal Combat	Космически екшън
Zuma Deluxe	Puzzle

ЦЕЛИ ИГРИ

G-Type	Екшън
MOD	Екшън
Soldat	Екшън

DVD Видео

ИГРИ
Mortal Kombat: Deception
Vampire: Bloodlines
Lagsters Garage
Zombies
Dead Man's Hand

MODs

Unreal 2: Red Planet
Jedi Knight 2: Lighthouse 1.2
Jedi Knight 2: Dash Rendar
Jedi Knight 2: Colosseum

ПРОГРАМИ

ACE FTP 3.5	FTP програма
AdAware 6.0	Търси реклами по PC-то
AdsCleaner	Търси реклами по PC-то
BSPlayer 1.0.805	Media Player
CloneCD 4.3.2.2	1:1 запис на CD
DivX Player 2.5.2	DivX Player
FlashGet 1.50	Програма за теглене на файлове
Macromedia Contribute 2.0	Web design
MiRC 6.14	Програма за чат
Motherboard Monitor 5.3.6.0	Следи състоянието на PC-то
Opera 7.50	Интернет браузър
Sandra 2004	Диагностика и benchmark
SpyBot 1.2	Търси реклами по PC-то
Zone Alarm Pro 4.5	Firewall

ГАЛЕРИЯ

PC Club Wallpapers vol.42
PC Club 33
TOCA Race Driver 2

БОНУСИ

Acrobat Reader 6.0.1	Най-новата версия на Acrobat Reader
Adobe Photoshop Album 2.0 SE	Програма за гледане на картинки
DirectX 9.0b	Най-нова версия на DirectX
Apple iTunes & QuickTime 6.5	Задължителен за част от клиповете
Intervideo WinDVD 5.3 Platinum	Задължителен за DVD видео-то на диска

АКТУАЛИЗАЦИИ

ATI Catalyst 4.2 WinALL	Най-нови драйвери на ATI
Nvidia Forceware 56.56 Win2k/XP	Най-нови драйвери на Nvidia
Nvidia Forceware 56.55 Win9x/ME	Най-нови драйвери на Nvidia
K-Lite Codec Pack 2.2	Аудио и видео codecs
Far Cry Reasearch Map	Бонус карта за демото на Far Cry
UT2003 Community Bonus Pack 1.5	Карти за UT2003

Stantek®

КОМПЮТЪРНИ СИСТЕМИ

СКОРОСТ БЕЗ ГРАНИЦИ!

www.stantek.com
ел. поща: stantek@tradel.net

тел. (02)926 6969
факс. (02)926 6987